

3

IL LABORATORIO ABBANDONATO



progetto
mortale

ADRIANO CECCONI



libri **NOSTRI**

libri**NOSTRI**

Prima edizione: Roma, 2007
© 2007, Adriano Cecconi per il testo
© 2007, Massimiliano Amadesi per le illustrazioni
2007, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org
Impaginazione a cura di Dirk06
Copertina a cura di Dragan

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

IL LABORATORIO ABBANDONATO

CECCONI ADRIANO

Illustrato da Massimiliano Amadesi

***“PROGETTO
MORTALE”***

librogame's LAND
per chi ama librogame

www.librogame.altervista.org

FOGLIO DEL PERSONAGGIO

Energia	Danno	Protezione	Intelligenza	Combattività	Resistenza	Abilità

Abilità		Fobie		CODICI	
Nome	Valore (*num.)				
Salto		Idrofobia		1	
Arrampicata		Aracnofobia		2	
Vista		Vertigini		3	
Luce		Paura del buio		4	
Adattabilità		Paura dei cadaveri		5	
Sicurezza		Bibliofobia		6	
Doppio Attacco		Electrofobia		7	
Agilità (*)		Pirofobia		8	
Forza (*)				9	
Fiato				10	
Recupero (*)					

	ZAINO ()	MANI	CHIAVI
1			
2			
3			
4			
5			
6		TASCA	Ultimo Paragrafo:
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SCHEDA DEI COMBATTIMENTI

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

Danno:
Protezione:
Combattività:
Resistenza:
Energia:

PROLOGO

Ti svegli all'interno di una strana prigione senza sapere chi sei e senza ricordare il tuo passato. Sei un prigioniero, ma ne ignori la ragione, e senza volerlo ti trovi a dover affrontare i pericoli di un sistema di gallerie e stanze nascoste. Oltre a rischiare la vita, tuttavia, vieni a conoscenza di strani complotti nei quali sembri coinvolto: i tuoi carcerieri cercano qualcosa in tuo possesso, ma gli innumerevoli controsensi in cui ti imbatti rendono la questione estremamente oscura e difficile da capire. Dopo aver aperto il portale nero, unica via di fuga, ti sei trovato davanti ad una porta chiusa, senza tuttavia possedere la chiave per aprirla. E' a questo punto che un altro prigioniero come te, in fin di vita in seguito ad uno scontro mortale con una strana creatura, ti ha indicato che tale chiave si trova all'interno di un magazzino sotterraneo composto da tre livelli. Dopo essere arrivato nel magazzino grazie al sistema di aerazione, ti sei trovato costretto ad affrontare una folle corsa contro il tempo: il magazzino rischiava di allagarsi, quindi hai dovuto esaminarne tutte le stanze in ordine sparso nel più breve tempo possibile.

Nonostante il prigioniero ti abbia dato una mappa, non sei riuscito ad esaminare tutte le stanze a fondo, e il mistero della Stanza 1 è in realtà rimasto irrisolto. Tuttavia, stai lentamente venendo a conoscenza della verità sul perchè ti trovi qui...

Questo posto non è reale: si tratta di un programma virtuale al quale sei stato connesso dai tuoi carcerieri, appartenenti al cosiddetto Gruppo Jakob, allo scopo di recuperare alcuni dati che si trovano nella tua mente.

In seguito alle torture a cui sei stato sottoposto nella realtà per estorcerti tali dati, infatti, hai subito un forte shock e li hai dimenticati: ora i dati sono nella tua mente, indisponibili, e l'unico modo per recuperarli è di attraversare questo programma virtuale fino ad arrivare in una stanza, detta Stanza terminale. Non sai ancora cosa troverai in questa stanza, ma quasi sicuramente è lì che ricorderai sia i dati che tutto il tuo passato, ed è da lì che i tuoi carcerieri ti faranno tornare nel mondo reale.

Ma questa è solo una piccola parte della sconvolgente verità: a quanto pare, anche un gruppo di terroristi sta cercando quei dati, ed ha già avuto in parte accesso ad essi. Tuttavia, non possono ancora utilizzarli pienamente finché tu sei connesso a questo programma, in quanto questi dati risultano attualmente "in uso". E' per questo che i terroristi hanno inviato un impulso nel programma stesso, modificandolo ed inserendo nella tua strada un'innumerabile serie di difficoltà, al solo scopo di ucciderti. Una volta morto in questo programma, infatti, la tua connessione si interromperà, e i dati cadranno nelle loro mani.

Dopo innumerevoli difficoltà, sei riuscito a recuperare la chiave necessaria ad aprire la porta, ed ora sei pronto a proseguire il tuo cammino verso la libertà.

La tua è una corsa contro il tempo: la tua salvezza contro gli interessi incontrollati di due gruppi antagonisti, che si sfidano di minuto in minuto per il possesso di misteriosi dati.

Decidere di chi fidarsi dipenderà da te.

Caratteristiche del personaggio

Energia: rappresenta la vitalità del giocatore: quando l'Energia giunge a 0, il giocatore muore e l'avventura finisce. Può aumentare in seguito all'utilizzo di pozioni rivitalizzanti o di cibo.

Abilità: è una capacità del personaggio di compiere un'azione. All'inizio della partita il personaggio non ha nessuna Abilità, e nel corso dell'avventura può acquisirle o perderle. Le quantità delle abilità possedute sono indicate da un numero o da una crocetta (i dati andranno aggiornati ad ogni acquisto/perdita), e saranno spiegate più dettagliatamente nel paragrafo "Abilità".

Combattività: è la capacità di essere pericoloso in un combattimento. Questa caratteristica rientra direttamente nei combattimenti, ma rappresenta anche un requisito per la raccolta di alcuni oggetti. Il valore di Combattività può aumentare o diminuire (troverete le indicazioni di paragrafo in paragrafo).

Intelligenza: rappresenta la capacità di un giocatore di pensare velocemente e risolvere problemi. Questa caratteristica non rientra nei combattimenti, ma rappresenta un requisito per alcune azioni, allo stesso modo della Combattività.

Fobia: rappresenta il grado di paura di un giocatore; si acquisisce in certe situazioni all'interno dell'avventura, e può essere curata in altre particolari situazioni. In linea generale, ogni fobia dà conseguenze negative. Più il numero di fobie è alto, più il giocatore avrà difficoltà a cavarcela.

Protezione: rappresenta la tipologia di protezione utilizzata (corazza o altro). Le armature non sono cumulabili.



Danno: rappresenta la capacità di ferire un nemico. Viene indicato con numeri e lettere: ad esempio, 2D+1 significa “tira 2 dadi ed aggiungi 1 al punteggio uscito”. L'entità del Danno può aumentare o diminuire durante l'avventura. Il Danno di base, cioè senza armi, è sempre 1D-3.

Resistenza: rappresenta la destrezza nell'evitare un attacco; è una caratteristica da utilizzare esclusivamente nei combattimenti.

Se hai appena terminato il secondo libro della serie “Progetto Mortale”, il tuo equipaggiamento e le tue caratteristiche *rimangono invariati*. Dovrai solo ricopiare i dati presenti nel Foglio del Personaggio (*ad eccezione della griglia dei codici*) e sarai pronto a proseguire l'avventura.

Se invece inizi a giocare la serie da questo libro, i tuoi valori di partenza sono i seguenti:

Energia: 45

Abilità: 0

Combattività: 4

Intelligenza: 7

Fobia: 0

Protezione: 4

Danno: 1D-3

Resistenza: 6.

Questi valori possono aumentare senza limiti nel corso dell'avventura. Da qui in avanti, ogni singola variazione dipenderà da te!

Combattimenti

Durante l'avventura potrai affrontare diversi scontri, combattendo contro uno o più avversari.

Quando ti troverai a dover affrontare un nemico, vi infliggerete a vicenda i danni da combattimento contemporaneamente, finché uno dei due non morirà.

In uno scontro è possibile fuggire prima che esso inizi, e solo se specificato nel testo: è quindi necessario valutare bene se affrontare o meno un scontro prima che esso abbia inizio.

Un combattimento di base è molto semplice, e si divide in vari scontri. Ogni scontro comprende due fasi: fase di colpo e fase di danno.

Fase di colpo: serve per capire se il colpo è andato a segno o meno. Ogni giocatore tira un dado, ed aggiunge al numero ottenuto la propria Combattività. Il risultato è chiamato "Capacità offensiva". Questo valore va confrontato con il valore di Resistenza dell'avversario: se la Capacità offensiva è più alta della Resistenza il colpo va a segno, se invece la Capacità offensiva è uguale o inferiore alla Resistenza l'attacco fallisce.

Fase di danno: serve a calcolare l'entità del danno se il colpo va a segno. Per calcolare il Danno, si utilizza il valore che, in quel momento, il giocatore o il nemico possiede, e si sottrae dal risultato ottenuto con il lancio di dadi il valore di Protezione, se presente.

In ciascuno degli scontri di un combattimento, entrambi i giocatori hanno la possibilità di infliggere Danno, anche se moriranno subito dopo: ciò significa che se con un colpo uccidi il tuo avversario, lui effettuerà comunque il suo attacco, e se



questo andrà a segno ti colpirà ugualmente (in pratica, i due attacchi avvengono simultaneamente, e solo dopo avviene un'eventuale morte).

Il possesso o meno di armi non influisce direttamente sul combattimento, ma indirettamente sul Danno provocato.

Se hai già concluso il secondo libro, probabilmente possiedi già una o più armi: puoi mantenerle ed utilizzarle anche in questa partita. Se invece non hai giocato al secondo libro non possiedi alcuna arma, quindi il Danno che puoi infliggere è molto basso (1D-3).

In caso di combattimenti multipli, verrà specificato di volta in volta se i nemici andranno affrontati contemporaneamente; se così fosse, si subirà più di un attacco ogni turno, mentre invece tu potrai colpire solo uno dei nemici (a scelta).

Requisiti

Nel corso del librogame troverai diverse armi e ti troverai ad affrontare situazioni differenti. Tuttavia, non sempre potrai prendere o effettuare quanto richiesto, in quanto alcuni oggetti, alcune armi e alcune azioni richiedono determinati requisiti.

Le caratteristiche necessarie per tutto ciò sono la Combattività, l'Intelligenza e le Abilità: più alti sono questi valori, meglio riuscirai a cavartela nelle varie situazioni.

Armi ed oggetti richiedono requisiti di Combattività, mentre azioni, enigmi e ragionamenti richiedono requisiti di Intelligenza e Abilità.

Se vengono richiesti due o più requisiti contemporaneamente, questi devono essere posseduti tutti: in caso contrario sarà impossibile effettuare l'azione indicata.

Abilità

Le Abilità generali del personaggio per questa avventura sono qui di seguito descritte:

- *Salto*: potrai effettuare salti più lunghi.
- *Arrampicata*: potrai salire su pareti rocciose.
- *Vista*: potrai vedere meglio in condizioni difficili.
- *Luce*: potrai resistere a forti illuminazioni.
- *Adattabilità*: potrai adattarvi ad ambienti estremi e a condizioni difficili.
- *Sicurezza*: potrai capire se fidarti o meno di qualcuno o di qualcosa.
- *Doppio attacco*: potrai tenere due armi in mano ed effettuare un doppio Danno (nel caso di nemici multipli, potrai indirizzare a scelta ognuno dei 2 danni).
- *Agilità*: consente di ridurre di un punto il Danno causato dal nemico in un turno. Ci sono vari livelli di Agilità; ad esempio, “Agilità 1” consente di diminuire il Danno di 1 punto, “Agilità 2” consente di diminuire il Danno di 2 punti, e così via. Ogni volta che acquisisci 1 punto di Agilità, esso va a sommarsi all’Agilità che già possiedi.
- *Forza*: consente di effettuare sforzi di diverso tipo. Anche qui l’abilità è crescente, nel senso che ci sono vari livelli (Forza 1, Forza 2, ecc).
- *Fiato*: potrai trattenere il fiato più a lungo del normale.
- *Recupero*: consente di guarire da una fobia a scelta, e può essere usata quando si vuole senza che il testo lo specifichi.



Ci sono vari livelli: Recupero 1, Recupero 2, ecc. Ogni volta che si utilizza questa abilità occorre diminuire di un punto il totale di Recupero che possiedi.

Esistono due tipi di Abilità: numeriche e non numeriche.

Le Abilità numeriche sono tre: *Agilità*, *Forza* e *Recupero*. Queste Abilità possono assumere un valore superiore a 1 nel caso vengano acquisite più volte: il valore numerico va segnato nel foglio del personaggio e va aggiornato di volta in volta.

Le Abilità non numeriche sono tutte le rimanenti: se possedute, devono essere indicate con una crocetta nel foglio del personaggio.

Le modalità di acquisizione delle abilità saranno descritte di paragrafo in paragrafo.

Quando un'Abilità viene persa, se si tratta di un'Abilità non numerica è necessario cancellare la relativa crocetta dal foglio del personaggio, mentre se si tratta di un'Abilità numerica devi togliere 1 punto al totale posseduto per quell'Abilità.

Se perdi un punto di un'Abilità che non possiedi, quell'Abilità non potrà assumere segno negativo, quindi devi cancellare il punto da un'altra Abilità a tua scelta. Nel caso estremo in cui non possieda Abilità e ne devi perdere una a tua scelta, non perdi nulla).

Le tre Abilità numeriche (*Agilità*, *Forza* e *Recupero*), se trovate due o più volte, sono cumulabili (ad esempio, se acquisisci l'Abilità *Forza* in 3 situazioni diverse, possiedi Abilità *Forza* pari a 3), e rimangono come Abilità finché il valore non scende a 0.

Il punteggio globale di Abilità da segnare nel foglio del personaggio è pari al numero totale di Abilità possedute. In questo conteggio, le Abilità numeriche valgono sempre 1. Ad esempio: se acquisisci 3 punti di Abilità *Forza*, valgono come

una sola Abilità; se ne perdi 2, l'Abilità scende a 1 e rimane comunque. Se una delle Abilità numeriche scende a 0, viene persa.

Le Abilità acquisite nella precedente avventura non subiscono alcuna variazione.

Fobie

Durante l'avventura potrai subire dei traumi che possono causarti qualche fobia.

Le fobie sono sempre permanenti, a meno che non vengano curate.

Di seguito si indicano le 8 fobie possibili, come si subiscono e come si curano:

- *idrofobia*: paura dell'acqua. Le acque che troverai nell'avventura possono rappresentare una fonte benevola, ma se sarai morso da un Kitran acquisirai questa paura e non riuscirai più ad avere contatti con l'acqua. Guarigione: bere una pozione di Kitran.
- *aracnofobia*: paura dei ragni e delle ragnatele. Si acquisisce se si viene spaventati da un ragno nel corso dell'avventura. Guarigione: bere siero viola.
- *vertigini*: paura delle grandi altezze; non ci si potrà più arrampicare, né attraversare baratri e ponti. Si acquisisce se si subiscono più di 5 Danni in condizioni di "altezza", e in ogni altra situazione specificata nel testo. Guarigione: possedere la formula magica *Vertigini*.
- *paura del buio*: si acquisisce se una Creatura del buio infligge 10 o più Danni. Non si può più entrare in stanze buie. Guarigione: possedere un medaglione nero, oppure



possedere la formula magica *Buio*.

- *paura dei cadaveri*: si acquisisce se si tocca un cadavere mummificato. Non si possono più toccare cadaveri. Guarigione: bere l'Elisir della vita.
- *bibliofobia*: paura dei libri; non si possono più leggere libri, né utilizzare formule magiche di guarigione. Si acquisisce se si viene colpiti dall'incantesimo di lettura. Guarigione: subire una scossa elettrica.
- *electrofobia*: paura dell'elettricità. Si acquisisce se si prende una scossa elettrica. La Combattività scende a 1 (ma conservi la tua arma) e perdi un'abilità a tua scelta. Non si può far nulla per impedire questi due effetti. A parte l'utilizzo dell'Abilità *Recupero*, non si conoscono altri modi per guarire da questa fobia.
- *pirofobia*: paura del fuoco. Non ci si può avvicinare al fuoco. Si acquisisce se si viene bruciati. Guarigione: possedere la formula magica *Pirofobia*.

Se in qualsiasi momento un giocatore possiede tutte e 8 le fobie, muore.

Se vieni colpito da una Fobia che già possiedi, non devi annotare niente sul foglio del personaggio.

Le fobie acquisite nella precedente partita vanno mantenute.

Armi

Ogni volta che trovi un'arma, puoi scegliere se prenderla o meno. Ciascuna arma ha proprie caratteristiche di Danno che saranno specificate di volta in volta. Alcune armi possono essere prese ed utilizzate solo se si possiedono determinati requisiti, che verranno indicati nei paragrafi corrispondenti.

Se rimani senza arma, il Danno torna ad essere quello di partenza, cioè 1D-3.

L'abilità *Doppio Attacco* consente di portare due armi (ognuna col proprio valore di Danno) ed usarle entrambe. Se non possiedi questa Abilità e trovi una seconda arma, per prenderla devi *necessariamente* abbandonare quella in tuo possesso, tranne nei casi in cui è indicato esplicitamente. Se perdi tale Abilità dopo aver preso un'arma, puoi acquisirla nuovamente nei casi indicati senza privarti di tale arma.

Le armi trovate nel secondo libro non subiscono variazioni.



Oggetti

Nel corso dell'avventura puoi portare tre oggetti: due in mano ed uno in tasca.

Ogni volta che trovi un altro oggetto devi scegliere se prenderlo o meno: se possiedi già tre oggetti, devi scegliere se lasciarlo dov'è o prenderlo lo stesso: in questo secondo caso, dovrai necessariamente rinunciare ad uno degli oggetti che già porti.

La tasca è in grado di portare un solo oggetto.

Si può portare solo un'arma alla volta; due armi possono essere portate solo se si possiede l'Abilità *Doppio attacco*, e se questa Abilità viene persa bisogna immediatamente gettare via una delle due armi.



Nel corso dell'avventura potrai anche trovare zaini ed altri contenitori: questi non contano come un oggetto (non si portano con le mani), e possono a loro volta contenere altri oggetti. Tuttavia possedere uno zaino potrebbe comportare una riduzione di qualche caratteristica. Ogni volta che li troverai, ti verrà specificata la capienza (quantità di oggetti che possono contenere) e quali/quante caratteristiche perderai se sceglierai di tenerli. E' bene annotare questi effetti negativi, perché se deciderai di cambiare zaino dovrai cancellarli ed annotare gli eventuali altri effetti negativi che ti verranno specificati nei relativi paragrafi.

Cibo o pozioni rivitalizzanti contano come un oggetto. Quando troverai una razione di cibo, ti verranno indicati i punti di Energia che recupererai se la mangi. E' possibile mangiare cibo ogni volta che si vuole, oppure conservarlo per utilizzarlo in caso di bisogno.

Oggetti e zaini trovati nella precedente avventura non subiscono variazioni.



La Scheda di Apertura Porte

In questo librogame ti verrà richiesto l'uso della Scheda di Apertura Porte. Questa scheda è formata da una tabella, che dovrà essere compilata dall'alto in basso. Ad ogni paragrafo che

leggerai (quindi *prima di leggere il testo del paragrafo stesso*), dovrai mettere una crocetta in questa scheda, e solo dopo averlo fatto puoi leggere il paragrafo. Quando anche l'ultima casella in basso a destra sarà segnata, tutte le porte si chiuderanno automaticamente, ad eccezione della porta di uscita. Le crocette andranno messe *obbligatoriamente* ad ogni paragrafo letto, tranne nei casi in cui viene chiaramente specificato il contrario.

Utilizzo della Scheda di Apertura Porte:

I numeri a sinistra rappresentano le righe della tabella: in alcune occasioni ti verrà chiesto di controllare se una riga è completa o meno. Una riga risulta completa solo se è piena di crocette.

In questo laboratorio alcune porte si possono aprire con le chiavi, ma tutte le altre non hanno serrature, quindi non possono essere aperte in alcun modo.

L'apertura di queste porte è comandata a distanza da un congegno collegato ad un timer, pertanto queste porte si aprono e si chiudono ad intervalli più o meno regolari.

La tabella sottostante è composta da 30 righe, mentre le colonne non presentano alcuna suddivisione.

Accanto alle porte troverai un pannello con una serie di dati, che rappresentano i momenti in cui quella porta si aprirà.

Facciamo un esempio:

riga 1

riga 3

riga 14

riga 15

riga 25

riga 30



In questo caso, significa che la porta si aprirà automaticamente *soltanto* in queste situazioni, mentre in tutti gli altri casi troverai la porta chiusa.

Inoltre è bene approfittare dei momenti più opportuni per entrare in una stanza: ad esempio, se vuoi entrare in una stanza che ha le indicazioni sopra riportate, dovrai cercare di entrare nel terzo caso o, al massimo, nel primo. Nel primo e nel terzo caso, se entri dovrai rimanere lì rispettivamente per tre e due righe circa, quindi non perderai troppo tempo.

Nel quarto caso, invece, dovrai rimanere nella stanza per ben dieci righe (entrata alla riga 15, uscita alla riga 25), rischiando di compromettere l'esplorazione delle altre stanze.

E' quindi utile capire quale sia il momento giusto per entrare, altrimenti si rischia di rimanere in quella stanza troppo a lungo.

Le porte rimarranno aperte per l'intera durata delle righe indicate: se possibile, quindi, si potrà entrare in una stanza ed uscirne all'interno della stessa riga (ad esempio, se entri nella stanza indicata nell'esempio all'inizio della riga 15, puoi uscire prima che la riga sia terminata).

Modalità di utilizzo:

Come già detto, le crocette vanno messe *prima di leggere un paragrafo* (tranne dove è esplicitamente indicato il contrario).

Quando si legge un paragrafo in cui sono indicati questi dati, quindi, *dopo aver messo una crocetta nella scheda*, occorre valutare se l'ultima crocetta inserita si trova in uno dei settori indicati: un apposito paragrafo ti indirizzerà di caso in caso.

Se l'ultima crocetta si trova in uno dei paragrafi indicati, troverai la porta aperta e dovrai valutare se entrare o meno. In caso contrario, troverai la porta chiusa, e dovrai procedere in altre direzioni o attendere lì l'apertura della porta.

Attesa dell'apertura:

Se ti trovi di fronte ad una porta chiusa, il testo ti specificherà sempre una doppia opzione: spostarti o aspettare. Spostandoti, ti dirigerai verso altre parti del laboratorio, quindi verso altre stanze. Se invece non hai intenzione di spostarti, puoi “attendere” l'apertura della porta. Il procedimento è molto semplice: ti basterà riempire la Scheda con X crocette, fino a che non riempirai la prima casella libera tra quelle indicate.

Utilizzando i dati sopra riportati, facciamo un esempio: ti presenti davanti alla porta mentre inserisci la crocetta nella prima casella della riga 4; purtroppo non sei riuscito ad arrivare in tempo (la porta era aperta nella riga 3), quindi trovi la porta chiusa. Se vuoi andartene sei libero di farlo e puoi andare al paragrafo indicato; se invece vuoi entrare a tutti i costi, ti accorgi che la prossima apertura avverrà nella riga 14, quindi tra 11 righe. Se decidi di “aspettare”, non ti resta quindi che riempire tutte le caselle fino ad arrivare a riempire la prima casella della riga 14; a questo punto, la porta si aprirà automaticamente e potrai entrare.

Questo procedimento, nonostante ti permetta di entrare dovunque, è molto costoso in termini di “tempo”, quindi è bene valutarne l'utilizzo a seconda dei casi. Ad esempio, se ti presenti davanti alla porta mentre inserisci la prima crocetta della riga 24, sai che tra una riga la porta si aprirà (riga 25); in questo caso puoi aspettare tranquillamente, poiché si tratta di una minima perdita di tempo, al contrario del precedente esempio.



Scheda di Apertura Porte:

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

I codici

Durante l'avventura, in certe situazioni, ti verrà detto di prendere nota di alcuni codici. Ogni volta che trovi uno di questi codici, dovrai segnarlo nell'apposita tabella nel foglio del personaggio.

Se prendi nota di un codice, nel caso che ne trovassi un altro identico non c'è bisogno di annotarlo di nuovo.

Se hai giocato al secondo libro, i codici trovati nella precedente partita vanno cancellati.

Foglio del personaggio

Prima di iniziare l'avventura, compila il foglio del personaggio con i valori iniziali (oppure con i dati con i quali hai concluso il secondo libro).

Lo zaino, se ne possiedi uno, può essere riempito solo fino alla capienza segnata quando lo hai trovato (gli spazi in più vanno momentaneamente ignorati o cancellati).

Accanto a ciascuna delle Abilità numeriche possedute, sarà necessario indicare il valore numerico relativo posseduto.

Inoltre è presente la sezione "note", nella quale puoi segnare dati, altri codici e qualsiasi altro indizio che pensi possa servirti in futuro.

Il numero massimo di *chiavi* che puoi tenere nel contenitore è 10. Se le possiedi tutte e ne trovi un'altra, puoi prenderla solo se rinunci ad una delle chiavi che già possiedi.

Nel foglio del personaggio è anche presente la casella "Ultimo



Paragrafo”: se nel testo è indicato che un paragrafo che stai per leggere non ti porterà indietro, puoi segnare qui il numero del paragrafo in cui ti trovi ora.

Effetti

Gli Effetti sono conseguenze, positive o negative, che si possono acquisire in determinati casi (zaini, armi ed armature). Ad esempio, prendere uno zaino può comportare effetti negativi o positivi. Tali effetti sono permanenti e svaniscono solo quando l'oggetto viene sostituito con un altro oggetto.

Eventuali effetti possono essere annotati nel foglio del personaggio nelle apposite sezioni:

- Zaini: l'effetto può essere indicato nell'apposito spazio tra parentesi accanto alla colonna dello zaino;
- Armi: l'effetto può essere indicato nelle caselle in cui sono indicate le armi (mani);
- Armature: l'effetto può essere indicato nella casella della Protezione.

La morte

Quando il punteggio di Energia scende a 0, il personaggio muore. La morte può sopraggiungere anche se si è colpiti da tutte e 8 le Fobie.

In caso di morte, tutto ciò che riguarda il personaggio cessa di esistere, e sarà obbligatorio ricominciare il librogame dall'inizio.

Struttura del librogame

Questo librogame non presenta un inizio ben definito.

Dopo aver letto l'introduzione, ti verrà chiesto di tirare due dadi: il punteggio ottenuto ti darà il numero del paragrafo da cui dovrai iniziare.





Mappa

(qui sarà possibile disegnare la mappa del Laboratorio: per chi volesse, la mappa stessa è disponibile nel sito di Librogame's Land)

INTRODUZIONE

Con mano tremante apri la porta, che si spalanca con un sinistro cigolio.

La speranza iniziale si tramuta subito in disperazione: un altro corridoio... eri fermamente convinto che la porta conducesse direttamente nella Stanza terminale, già citata in numerose occasioni, ma la realtà è decisamente diversa da come te l'eri immaginata.

Il corridoio procede in leggera salita ed è ben illuminato da numerose lampade alogene: l'atmosfera, tuttavia, è desolante.

Accetti a malincuore la situazione, ed inizi a percorrerlo con passo veloce, tenendo ben stretta la tua arma.

Le ultime dichiarazioni di Tishen ti hanno sconvolto: questo è un programma virtuale, e dovrebbe servire solo per farti recuperare la memoria. Invece l'intervento di alcuni pazzi senza scrupolo lo ha fatto diventare un luogo ostile, pieno di difficoltà ed estremamente pericoloso. E tutto ciò per alcuni dati nella tua mente... Già, i dati: ma cosa potranno mai contenere questi dati per scatenare un disastro di queste proporzioni? Quali terribili segreti si nascondono nella tua mente per far sì che dieci uomini vengano sequestrati, torturati e connessi ad un programma per poi morire tra atroci sofferenze?

Ma la domanda che inizia a balenarti in mente è la seguente: "Chi sono realmente io? Cosa facevo prima di tutto ciò?". Se veramente questi dati sono così importanti, probabilmente sarai coinvolto anche tu in questa storia, ma sinceramente non ricordi come. Forse sei stato tu ad elaborare quei dati... Forse hai effettuato una scoperta: una scoperta inquietante, in seguito alla quale qualcuno ha deciso di chiuderti la bocca per



sempre, una volta eliminato tale segreto dalla tua mente. Oppure, in seguito a tale scoperta, c'è qualcuno che vuole appropriarsene, e forse è disposto a tutto per farlo.

Poiché non ricordi bene il tuo passato, non puoi essere certo di quale sia la verità, e forse nessuna delle versioni della storia che hai sentito finora è esatta: volendo a tutti i costi quei dati, forse coloro che li cercano sono disposti a mentire pur di ottenerli, fingendosi tuoi amici per poi ucciderti dopo aver ottenuto ciò che cercano.

Purtroppo, ora come ora, non puoi saperlo, ma la domanda "Cosa succederà dopo?" riecheggia continuamente nei tuoi pensieri. Una volta che i tuoi carcerieri avranno recuperato i dati nella Stanza terminale e ti avranno riportato nella realtà, che ne sarà di te? Ti uccideranno per eliminare le prove delle loro malefatte? Ti rinchiuderanno di nuovo in questa prigione per eventualità future? Oppure ti lasceranno in vita a loro rischio e pericolo?

Anche queste sono domande alle quali, per adesso, non hai risposta. "E se qualcuno dei prigionieri arriva nella Stanza terminale prima di me?". Anche questo è un atroce dubbio, e la cosa ti sconvolge non poco: se in questo momento qualche altro prigioniero è nei pressi della Stanza terminale, pronto per consegnare tutti i dati ai tuoi carcerieri, cosa ne sarà di te? Di certo, una volta recuperato ciò che interessa loro, non si preoccuperanno di certo di difendere un uomo in trappola dalla furia vendicatrice dei terroristi... staccheranno la connessione e rimarrai intrappolato qui per sempre!

Devi quindi sbrigarti, ogni secondo è prezioso.

Inizi a correre lungo il corridoio, che sembra lungo circa un centinaio di metri.

Stai procedendo ormai da un paio di minuti, quando

improvvisamente il corridoio si interrompe: una frana occlude il passaggio, ed è impossibile proseguire. Ti guardi intorno: quasi non avevi fatto caso ad una porta sulla destra, decisamente in tinta con le pareti giallastre del corridoio. Ti avvicini e la apri lentamente: con estrema sorpresa ti trovi in un ambiente estremamente accogliente, seppur totalmente abbandonato. Sembra quasi la sala d'attesa di un laboratorio: alcuni pannelli trasparenti ti mostrano stanze piene di strani strumenti di precisione.

Su una parete noti uno piccolo foglio consumato sulla quale è riportata una planimetria. Sul foglio c'è la scritta: "S.R.M. – Laboratorio sotterraneo di progetto"; probabilmente si tratta della pianta di un laboratorio segreto. Da quel poco che riesci a vedere, il laboratorio contiene varie stanze che si affacciano su tre corridoi circolari principali. Nonostante la mappa non sia estremamente dettagliata decidi comunque di portarla con te.

Ti guardi intorno: la stanza non presenta uscite, a parte una specie di ascensore. Ti avvicini e premi l'unico pulsante che vedi sul pannello: si attiva un meccanismo, e lentamente inizi a sentire un rumore. Il suono si avvicina sempre di più. Rimani immobile, anche se questa attesa è decisamente snervante. Dopo qualche secondo un "clic" pone termine al rumore e le porte si aprono davanti ai tuoi occhi. Quello che ti era sembrato un ascensore è in realtà una strana piattaforma meccanica in grado di spostarsi orizzontalmente: probabilmente viene utilizzato per muoversi all'interno di ambienti asettici, nei quali non deve esserci la minima contaminazione esterna. Tuttavia, il posto è in avanzato stato di abbandono, quindi il meccanismo non ha più la sua utilità originaria. Nonostante ciò, rappresenta un passaggio obbligato al momento.



Entri nella cabina e premi l'unico pulsante che sembra funzionare. La porta si chiude di scatto con un rumore ovattato e il meccanismo inizia a spostarsi.

Dopo qualche istante la piattaforma si arresta e la porta si apre: provi a premere nuovamente il pulsante, ma senza risultato.

Tira due dadi: a seconda del punteggio ottenuto, vai al paragrafo corrispondente ed inizia a leggere da lì:

2: vai al 137

3: vai al 256

4: vai al 68

5: vai al 299

6: vai al 425

7: vai al 73

8: vai al 447

9: vai al 375

10: vai al 7

11: vai al 116

12: vai al 465



1

Con un salto, ti aggrappi alla mensola, che sembra estremamente resistente. Purtroppo non riesci a mantenerti appeso ad essa e devi lasciare la presa. Ora puoi esaminare i computer (vai all'**87**), controllare la parete (vai al **346**), dare un'occhiata ai cassetti del tavolo (vai al **446**) o esaminare il vaso (vai al **100**). Se invece preferisci uscire vai al **2**.

2

Apertura porta: Riga 15 - Riga 16.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta fuori, ti trovi nuovamente nel piccolo passaggio e devi decidere cosa fare: se vuoi proseguire verso destra vai al **444**, se invece vuoi proseguire verso sinistra vai al **271**.

Nel caso tu decida di rimanere nella stanza, o sia obbligato a farlo, ti avvicini alla parete per controllare gli strani segni che hai notato (vai al **346**).

3

Il tuo avversario crolla a terra morto (prendi nota del codice B5). Hai appena acquisito 1 punto di Resistenza. Se vuoi puoi esaminare il cadavere.

Requisito: non essere stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*.

Se non possiedi il requisito, non puoi perquisire il cadavere. Se



invece possiedi il requisito, perquisendolo trovi i seguenti oggetti: corazza (Protezione: 2), pugnale (Danno: 1D+7), 5 frecce (le frecce contano come un solo oggetto). Se già possiedi un arco, già conosci l'utilizzo delle frecce e il loro Danno (1D+3); in caso contrario, puoi decidere se prenderle ugualmente o meno. Dopo aver modificato il foglio del personaggio, vai al **380**.

4

Se possiedi il codice A6 vai al **62**, altrimenti vai al **224**.

5

Dopo pochi passi arrivi alla curva e svolti a sinistra: davanti a te si apre un nuovo corridoio lungo una ventina di metri, con due aperture sulla destra. Arrivi subito nei pressi della prima porta.

"Refrigeratore" - Apertura porta: Riga 3 - Riga 5 - Riga 13 - Riga 15 - Riga 25 - Riga 28 - Riga 30.

Solo arrivando davanti a questa stanza in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **327**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodiché vai al **327**.

Se invece vuoi spostarti, vai al **328** per proseguire lungo il corridoio, oppure vai al **437** per tornare indietro.



6

Grazie alla tua Abilità, capisci che in quella fiala c'è l'Elisir della Vita, un liquido in grado di farti guarire dalla *Paura dei cadaveri*. Inoltre, a quanto pare, quel liquido sembra avere particolari effetti benefici. Se vuoi berla subito vai al **381**. Se invece decidi di berla in un secondo momento, puoi lasciarla lì e dare un'occhiata al mobiletto di legno (vai al **164**), avvicinarti al pannello dell'elettricità (vai al **441**) o uscire (vai al **108**).



7

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi. Scendi velocemente: ti trovi in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato, e a prima vista sembra proprio il corridoio di un laboratorio. Davanti a te c'è una stanza, sulla quale c'è scritto: "Progetto S.R.M.". Vedi che la porta si sta per chiudere automaticamente, quindi devi decidere rapidamente se entrare o meno. Se vuoi entrare, la porta si chiude alle tue spalle (vai al **278**); se invece non vuoi entrare vai al **280**.



8

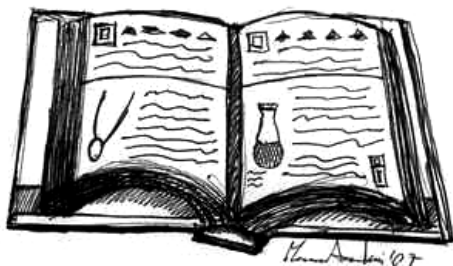
Muovi la leva, ma solo dopo averla toccata ti accorgi che è talmente calda da ustionarti (perdi 3 punti di Energia). Se vuoi muovere un'altra leva vai al **454**. In caso contrario, puoi avvicinarti allo zaino (vai al **103**) o uscire utilizzando una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

9

"Progetto S.R.M." - Apertura porta: Riga 1 - Riga 10 - Riga 15 - Riga 19 - Riga 22 - Riga 24 - Riga 25 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **372**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **372**. Se invece vuoi spostarti, vai al **14** per percorrere il corridoio in direzione delle altre porte.



10

Ti avvicini lentamente verso la curva a destra. Dopo aver svoltato, ti trovi a dover percorrere un corridoio lungo circa quindici metri, in fondo al quale intravedi un'altra curva a destra. Esattamente al centro di corridoio vedi due aperture: una a destra, che sembra una porta, ed una a sinistra, che sembra piuttosto un passaggio laterale. Ti avvicini con circospezione alla porta:

"Ufficio di controllo" - Apertura porta: Riga 5 - Riga 7 - Riga 15 - Riga 17 - Riga 27 - Riga 29.

Solo arrivando davanti a questa stanza in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **150**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **150**. Se vuoi spostarti, puoi tornare indietro da dove sei venuto (vai al **41**) o proseguire lungo il corridoio (vai al **308**).

In alternativa, puoi percorrere il piccolo passaggio alla tua sinistra, che sembra terminare con una porta nera. Se scegli di andare in questa direzione vai al **387**.



11

Hai digitato il numero 2 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.



12

Verifica i codici posseduti nella riga H della sezione codici nel foglio del personaggio. A seconda della coppia di codici che possiedi, prendi nota del codice corrispondente indicato al loro fianco:

codici H1 e H8 (codice A4);

codici H1 e H5 (codice E1);

codici H1 e H2 (codice F6);

codici H8 e H5 (codice D2);

codici H8 e H2 (codice C5);

codici H5 e H2 (codice G2).

Vai al **272**.



13

Il contenitore è chiuso ermeticamente. Provi ad aprirlo, ma i tuoi tentativi sono vani: l'oggetto è estremamente resistente. Su un lato, tuttavia, ci sono due piccoli fori: sembrano essere fatti per contenere qualcosa. Se possiedi due ciondoli di cristallo vai al **60**, altrimenti vai al **453**.

14

Inizi a percorrere il passaggio, piuttosto stretto e scarsamente illuminato. A quanto pare ci sono tre porte sulla destra, una di seguito all'altra. L'ambiente è veramente tetro. Arrivi alla porta centrale, sulla quale è scritto "Sala responsabili": anche questa sembra non comandata da timer, infatti sulla serratura c'è la lettera G. Se possiedi la chiave G puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei entrato (vai al **476**). Se non possiedi la chiave G, oppure non vuoi entrare, puoi proseguire verso l'ultima porta (vai al **268**) oppure tornare indietro verso quelle alle tue spalle (vai al **131**).

15

(prima di leggere questo paragrafo, verifica i codici nel foglio del personaggio: se già possiedi il codice F4, vai direttamente al **51** e continua a leggere da lì).

Bevi la fiala, ma non ne percepisci l'effetto. Hai comunque acquisito 1 punto di Abilità *Forza* (prendi nota del codice F4). Se vuoi bere la fiala verde vai al **165**. Poiché non sei in grado di riconoscere la natura del liquido, se possiedi l'Abilità *Sicurezza* puoi utilizzarla per verificarne l'eventuale tossicità: in questo caso vai al **415**.

In caso contrario, puoi esaminare le pareti (vai al **363**) o uscire (vai al **191**).

16

Hai digitato il numero 4 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.



17

Entri velocemente nella botola: ti ritrovi tuo malgrado in un ambiente angusto e maleodorante. Seguendo il rumore dei passi del prigioniero che sta fuggendo, ti lanci disperatamente al suo inseguimento per non perdere le sue tracce. A quanto pare, l'uomo si è introdotto in un intricato sistema di cunicoli sotterranei. Corri all'impazzata nonostante il dolore al volto: l'uomo è sempre qualche metro davanti a te. Improvvisamente entra in un vicolo cieco. "Hai finito adesso? Ti sei divertito? Beh, ora mi diventerò io a farti a pezzi!", annunci rabbioso, dopodichè ti lanci contro di lui. Prigioniero: Energia: 26, Danno: 1D+3, Protezione: 1, Combattività: 8, Resistenza: 12. Se vinci vai al **173**.

Se in qualsiasi momento dello scontro intendi fuggire vai al **225**, ma ricordati che in questo caso verrai ferito alle spalle e subirai un ulteriore Danno di 2 punti di Energia.

18

Non fai neanche in tempo a guardarti intorno che qualcuno ti afferra alle spalle ed inizia a strangolarti: probabilmente qualcuno nascosto dietro la porta prima che tu entrassi. Chiunque esso sia, la sua presa si fa sempre più forte, e i tuoi movimenti sono sempre più difficili. Con uno sforzo incredibile riesci ad indietreggiare quanto basta per sbattere il tuo avversario contro la parete più volte, fino a che non molla la presa. Una volta libero, ti allontani dalla porta e ti volti: il tuo assalitore è un uomo estremamente robusto, alto almeno venti centimetri più di te e completamente vestito di nero. Nella sua mano puoi vedere una strana spada con una lama seghettata, estremamente pericolosa. "Preparati a morire, maledetto!",

grida con voce rauca prima di lanciarsi contro di te. Sfortunatamente non hai alcun modo di evitare lo scontro.

Soldato: Energia: 50, Danno: 4D-4, Protezione: 4, Combattività: 9, Resistenza: 14.

Purtroppo, prima di attaccarti, ti accorgi che l'uomo ti ha spinto tuo malgrado verso una parte della stanza in cui è presente un'ampia crepa a terra. Viste le dimensioni dell'apertura e la sua profondità, un'eventuale caduta al suo interno significherebbe la morte. Probabilmente il tuo avversario, essendo a conoscenza di questo pericolo, vuole farti cadere (se subisci un Danno superiore a 30 punti di Energia vieni colpito dalle *Vertigini*). Inoltre, ti accorgi solo ora che la stanza è estremamente fredda: se non possiedi l'Abilità *Adattabilità* riduci la tua Combattività di 2 punti (l'effetto vale solo durante questo scontro).

Se vinci vai al **90**.



19

Una volta collegati i cavi, inserisci la presa della corrente. Dopo essersi acceso lentamente, il monitor emette uno strano suono e dopo qualche secondo si apre una fessura laterale: il supporto che fuoriesce contiene un cd, sul quale è scritto con un pennarello nero "cd di installazione". A quanto pare il monitor è molto simile ad un computer in miniatura. Se vuoi tenere il cd, aggiorna il foglio del personaggio. A questo punto non ti resta che entrare nella stanza (vai al **91**) o percorrere il cunicolo (vai al **395**).



20

Ora che hai unito i cavi nero e bianco, devi decidere in quale contatto inserire le due estremità.

Estremità nera:

- collegamento A (codice H1);
- collegamento B (codice H8);
- collegamento C (codice H5);
- fessura rossa (codice H2).

Estremità bianca:

- collegamento A (codice H8);
- collegamento B (codice H5);
- collegamento C (codice H10);
- fessura rossa (codice H2).

Dopo aver preso nota dei due codici corrispondenti, vai al **247**.

21

Attraversi il passaggio fino ad arrivare ad un corridoio estremamente sporco. Sembra che qui abbia avuto luogo una terribile carneficina: corpi orrendamente mutilati e numerose tracce di sangue ti danno l'idea di ciò che è successo. Cerchi di chiudere gli occhi per non assistere ad un simile scempio, ma devi decidere quale lato del corridoio percorrere: se procedi verso destra vai al **130**, se invece procedi verso sinistra vai al **146**.



22

Apri lentamente la porta di legno: la stanza è completamente buia. Requisiti per entrare:

- non essere stato colpito dalla *Paura del buio*;
- possedere l'Abilità *Vista*.

Se possiedi entrambi i requisiti puoi entrare (vai al **324**). Nel caso tu sia stato colpito dalla *Paura del buio*, puoi utilizzare la formula magica *Buio* o un medaglione nero (se li possiedi) per guarire, dopodichè se possiedi anche l'Abilità *Vista* puoi entrare (vai al **324**).

In caso contrario, torna al **232** e fai un'altra scelta.

23

L'acqua è ghiacciata: percorrendo il passaggio, tuttavia, hai come la sensazione che esso sia troppo lungo. Dopo qualche secondo, infatti, ti accorgi che la tua riserva di aria sta per terminare. Devi prendere una scelta: se vuoi proseguire vai al **188**, se invece vuoi tornare indietro vai al **334**.

24

Hai digitato il numero 0 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.

25

Inserisci il codice OYS e rimani in attesa. Dopo qualche secondo sullo schermo compare la scritta "Digitare relativo codice numerico". A quanto pare sulla tastiera sono presenti solo i tasti dei numeri 1, 2 e 3, quindi il codice deve essere



composto necessariamente da una combinazione di questi tre numeri. A seconda della combinazione che intendi digitare, vai al paragrafo corrispondente:

123 (vai al **255**);

132 (vai al **67**);

213 (vai al **269**);

231 (vai al **396**);

312 (vai al **30**);

321 (vai al **255**).



26

Apertura porta: Riga 3 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 12 - Riga 18 - Riga 27 - Riga 28.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta fuori, ti trovi nuovamente nel piccolo passaggio e devi decidere cosa fare: verso destra c'è una porta e, subito dopo, una curva a destra, mentre verso sinistra c'è una curva a sinistra. Se vuoi andare a destra vai al **280**, se invece vuoi andare a sinistra vai al **5**. Nel caso tu decida di rimanere nella stanza, puoi avvicinarti ai monitor (vai al **93**), dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**) o controllare l'apertura circolare (vai al **358**).

27

Ti sono rimaste solo due possibilità: esplorare il retro della stanza (vai al **179**) o uscire definitivamente (vai al **140**).

28

Cavo blu: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H3);

fessura rossa - collegamento B (codice H4);

fessura rossa - collegamento C (codice H10);

collegamento A - collegamento B (codice H7);

collegamento A - collegamento C (codice H5);

collegamento B - collegamento C (codice H2).

Vai al **183**.

29

Ora che hai unito i cavi bianco e rosso, devi decidere in quale contatto inserire le due estremità.

Estremità bianca:

- collegamento A (codice H1);

- collegamento B (codice H8);

- collegamento C (codice H5);

- fessura rossa (codice H2).

Estremità rossa:

- collegamento A (codice H1);

- collegamento B (codice H8);

- collegamento C (codice H5);

- fessura rossa (codice H2).

Dopo aver preso nota dei due codici corrispondenti, vai al **12**.



30

Digiti il codice numerico, ma sullo schermo appare la scritta "Codice errato". Se vuoi fare un altro tentativo vai al **70**. In caso contrario, dopo essere tornato nella stanza, puoi avvicinarti ai monitor (vai al **93**), dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**) o uscire (vai al **26**).

31

All'interno dell'armadio trovi una splendida corazza argentata (Protezione: 6). Se vuoi prenderla, annota il codice B7 e modifica il foglio del personaggio. Prima di allontanarti, decidi di richiudere l'armadio. Se vuoi esaminare il cadavere vai al **242** (requisito: non possedere la *Paura dei Cadaveri*), se vuoi avvicinarti all'armadietto metallico vai al **97**. Se invece vuoi uscire vai al **412**.



(Fig. 1) In questo corridoio sembra essere avvenuta una terribile carneficina: ci sono corpi orrendamente mutilati dappertutto.



32 (Fig. 1)

Ti dirigi verso la curva a destra. Dopo aver svoltato, ti trovi di fronte ad uno spettacolo raccapricciante: sembra che qui abbia avuto luogo una terribile carneficina. Corpi orrendamente mutilati e numerose tracce di sangue ti danno l'idea di ciò che è successo. Sconvolto, cerchi di chiudere gli occhi per non assistere ad un simile scempio, ma una volta arrivato al centro del passaggio devi decidere da che parte andare: se vuoi continuare a percorrere il corridoio fino alla curva a destra vai al **146**. In alternativa, al centro del corridoio, c'è un'apertura sul lato sinistro, dalla quale puoi vedere un nuovo corridoio. Se vuoi prendere questa direzione vai al **38**.

33

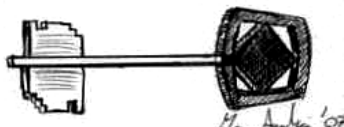
Digita uno dei numeri sulla tastiera per inserire la prima cifra. Dopo aver scelto, vai al paragrafo corrispondente:

1: vai al **294**; 2: vai al **345**; 3: vai al **302**; 4: vai al **92**;
5: vai al **293**; 6: vai al **201**; 7: vai al **371**; 8: vai al **426**;
9: vai al **74**; 0: vai al **408**.

34

Il cunicolo è abbastanza largo, quindi non hai difficoltà nel percorrerlo. Dopo pochi secondi, giungi nuotando in un'altra vasca, ed emergi dall'acqua tirando un lungo respiro: ti trovi in una piccola stanza quadrata, larga appena due metri. Uscito dalla vasca, ti avvicini all'unico oggetto che attira la tua attenzione: un piedistallo di marmo, sul quale intravedi un piccolo biglietto. Ti avvicini incuriosito, ma la frase presente sul biglietto è alquanto enigmatica: "al collegamento C. Quindi

inserire". Poiché non c'è altro, decidi di tornare indietro, ma il pavimento cede improvvisamente sotto ai tuoi piedi. Tira un dado: se ottieni un numero pari o inferiore a 4 cadi rovinosamente a terra, e in seguito al colpo subito perdi un'Abilità a tua scelta. Ti rialzi velocemente per evitare altre cadute ed entri nuovamente nella vasca. Dopo aver percorso il cunicolo in apnea, emergi nella prima vasca e ti appresti ad uscire, quando senti un dolore lancinante sulla gamba: solo ora ti accorgi di essere stato morso da un Kitran, un pesce estremamente famelico il cui morso può provocare anche la morte. Sei stato colpito dall'*Idrofobia*. Rabbioso per la perdita di tempo e per il danno subito, ti avvicini alla porta per uscire. Vai al **223**.



35

Purtroppo vieni ferito dal filo spinato (perdi un'Abilità a scelta tra le seguenti: *Arrampicata*, *Sicurezza*, *Doppio Attacco*, *Agilità*, *Forza*).

Ti allontani dal mobiletto: fortunatamente sei riuscito a prendere almeno il piccolo bigliettino (prendi nota del codice A6). Quando lo apri per verificarne il contenuto, ti ritrovi a leggere una strana scritta: "il cavo nero nella fessura". La mancanza del resto della frase ne rende impossibile l'interpretazione: rabbioso, getti il biglietto a terra e ti allontani dal mobiletto. Se vuoi esaminare gli scatoloni vai al **46**, se vuoi avvicinarti al pannello dell'elettricità vai al **441**. Se invece vuoi uscire vai al **108**.



36

A quanto pare il secondo cassetto era chiuso a chiave, ma ora la serratura risulta aperta. Al suo interno, oltre ad una serie di documenti archiviati, trovi una piccola tessera magnetica con un codice a barre sul lato posteriore. Se la prendi, annota il codice A7 e modifica il foglio del personaggio. Se vuoi esaminare il primo cassetto vai al **383**, se vuoi esaminare la fessura vai al **274** (in questo caso, ricordati che per raggiungere la fessura è necessario possedere l'Abilità *Arrampicata*), se invece vuoi uscire vai al **57**.

37

Se possiedi il codice E8 vai al **132**, altrimenti vai al **40**.

38

A seconda dei codici che possiedi, vai al paragrafo corrispondente:

codice D8 - vai al **170**;

codici D8 e A8 - vai all'**82**;

nessuno di questi codici - vai all'**82**.

39

Se possiedi il codice E5 vai al **442**, altrimenti vai al **109**.

40

Apri il contenitore ed osservi il contenuto: si tratta di una piccola fiala contenente un liquido trasparente. Purtroppo non

conosci la provenienza di quel liquido, quindi non sai se sia dannoso o meno. Se vuoi puoi berlo (vai al **366**). Se possiedi l'Abilità *Sicurezza*, puoi verificarne il contenuto per capire se il liquido sia bevibile o tossico (vai al **104**).

In caso contrario, puoi prendere la fiala e segnarla nel foglio del personaggio (prendi nota del codice E8): se in un secondo momento acquisisci l'Abilità *Sicurezza* e decidi di berla, vai al **197** per conoscerne gli effetti, ma in questo caso ricordati di segnare il paragrafo in cui ti trovi, in quanto il **197** non ti porterà indietro.

Se vuoi dare un'occhiata al computer vai all'**83**, se vuoi avvicinarti allo strumento elettronico vai al **389**. Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In alternativa puoi uscire (vai al **267**).

41

Dopo qualche metro arrivi ad una curva verso sinistra e dopo averla percorsa ti trovi in un altro piccolo corridoio. Il rumore fastidioso di una forte ventola rende difficile rimanere in questo settore molto a lungo, quindi devi muoverti velocemente. Davanti a te, sulla sinistra, ci sono due porte. Arrivi nei pressi della prima:

"Archivio" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 6 - Riga 12 - Riga 13 - Riga 20 - Riga 21 - Riga 23 - Riga 25 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **296**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **296**. Se vuoi spostarti, puoi continuare a percorrere il corridoio



in cui ti trovi verso fino ad arrivare nei pressi dell'altra porta (vai al **237**), oppure tornare indietro verso la curva appena percorsa (vai al **10**).



42

Provi ad inserire nuovamente il braccio nella fessura, ma stavolta non accade nulla. Se vuoi esaminare il dispositivo accanto all'apertura vai al **52**, se invece vuoi attraversare nuovamente il ponticello ed allontanarti dalla caverna vai al **339**.

43

La creatura scompare davanti ai tuoi occhi con tutto il suo equipaggiamento non appena le infliggi il colpo di grazia (prendi nota del codice F2). A questo punto non ti resta che esplorare la stanza. Vai al **75**.

44

Digita uno dei numeri sulla tastiera per inserire la seconda cifra. Dopo aver scelto, vai al paragrafo corrispondente:

1: vai al **290**; 2: vai al **219**; 3: vai al **289**; 4: vai al **176**;
5: vai al **122**; 6: vai al **238**; 7: vai al **288**; 8: vai al **338**;
9: vai al **287**; 0: vai al **24**.

45

Stringendo la tua arma, ti prepari allo scontro.

Zombie: Energia: 90, Danno: 1D+3, Protezione: 0,
Combattività: 8, Resistenza: 14. Se vinci vai al **452**.

46

Se possiedi il codice G6 vai al **414**, altrimenti vai al **208**.

47

(prendi nota del codice B2) Ferito da un colpo mortale, l'uomo cade al livello inferiore della stanza. Lo osservi dall'alto: ora giace a terra privo di vita. Obiettivamente è un rischio scendere lì sotto per perquisirlo: potresti non riuscire a risalire, quindi decidi di non rischiare. Ti guardi intorno: accanto alla porta c'è un piccolo scaffale, forse potresti esaminarlo per verificare se al suo interno c'è qualche oggetto. Avvicinandoti allo scaffale, inoltre, intravedi un'apertura nella parte alta della parete in cui si trova la porta. Requisito per esaminare la fessura in alto: possedere l'Abilità *Arrampicata*.

Se possiedi il requisito e vuoi esaminare la fessura vai al **274**, se vuoi dare un'occhiata allo scaffale vai al **470**. Se invece vuoi uscire vai al **57**.

48

Uno strano rumore proveniente dallo schermo ti indica che la password è errata. Dopo qualche secondo, sullo schermo riappare nuovamente la schermata in cui ti viene richiesta la password. Se vuoi fare un altro tentativo vai al **33**. Se invece



non vuoi perdere altro tempo, premi il tasto Esc sulla tastiera e lo schermo si spegne: a questo punto puoi esaminare la cassa (vai al **297**), provare a salire al livello superiore (vai al **462**) o uscire (vai al **135**).

49

Finalmente riesci a liberarti e continui a scendere la scala a pioli. Per tua fortuna, il passaggio sembra farsi più agevole: mano mano che scendi lo spazio sembra farsi nuovamente più ampio. Dopo qualche secondo arrivi alla base della scala: ti trovi in un ambiente angusto ed umido, simile ad una caverna, illuminato da un paio di torce poste sulla parete. Un rumore sordo proveniente dall'alto ti fa capire che la botola si è ormai chiusa: sembra che non ci sia altro modo per tornare sopra, ma la presenza di una seconda scala a pioli, identica a quella dalla quale sei sceso, ti rassicura. Esaminandola, ti rendi conto che questa scala può riportarti nella stanza da cui sei venuto senza i rischi corsi durante la discesa. Percorri la caverna in cerca di qualcos'altro di interessante e noti la presenza di una piccola conca di pietra su una parete. Se vuoi esaminare la conca vai al **392**, se vuoi esaminare la parete opposta vai al **259**. Se invece vuoi utilizzare la seconda scala per uscire vai al **352**.

50

Bevi il liquido all'interno della fiala. Improvvisamente ti senti più vigoroso: hai acquisito 1 punto di Resistenza (cancella la fiala dal foglio del personaggio). Torna al paragrafo da cui sei venuto e continua a leggere da lì.

51

Il liquido blu lo avevi già bevuto in precedenza, ed ora ne è rimasto pochissimo: provi a berlo, ma senti un incredibile bruciore alla gola. Ti accasci a terra dolorante: il liquido che hai appena bevuto ti ha provocato un notevole danno. Perdi 4 punti di Resistenza e 3 punti di Combattività. Nonostante il dolore insopportabile, ti rialzi e provi a camminare: lentamente il bruciore sembra diminuire. Ancora stordito, puoi esaminare le pareti (vai al **363**) o uscire (vai al **191**).

52

La parete è estremamente spoglia. Il dispositivo consiste in uno strano supporto di ferro di forma rettangolare. Al centro di questo supporto, fissato alla parete con un gancio abbastanza resistente, c'è un piccolo foro. Vista la sua forma, il foro sembra fatto apposta per contenere un medaglione. Se possiedi il medaglione nero e vuoi inserirlo nella fessura vai al **463**. Se invece non lo possiedi, oppure non intendi inserirlo, puoi esaminare l'altra apertura (vai al **94**) oppure attraversare nuovamente il ponticello ed allontanarti dalla caverna (vai al **339**).

53

La stanza in cui ti trovi è decisamente strana: solamente nei pressi della porta è presente il pavimento, mentre il resto dell'ambiente è ad un livello più basso rispetto all'entrata. A primo impatto sembra più basso di circa un metro, ma ora che la tua vista si è abituata alla penombra ti accorgi che in realtà è più basso di almeno tre metri: cadere di sotto potrebbe



significare non riuscire a risalire. Ti guardi intorno: accanto alla porta c'è un piccolo scaffale, forse potresti esaminarlo per verificare se al suo interno c'è qualche oggetto. Avvicinandoti allo scaffale, inoltre, intravedi un'apertura nella parte alta della parete in cui si trova la porta.

Requisito per esaminare la fessura in alto: possedere l'Abilità *Arrampicata*. Se possiedi il requisito e vuoi esaminare la fessura vai al **274**, se vuoi dare un'occhiata allo scaffale vai al **470**. Se invece vuoi uscire vai al **57**.

54

Se possiedi il codice F1 vai al **359**.

Se possiedi il codice E3 vai al **66**.

Se non possiedi nessuno di questi due codici vai al **450**.

55

Appena tocchi il monitor con un dito vieni colpito da una lieve scossa elettrica ed acquisisci l'*Electrofobia*. Se vuoi toccare un altro monitor, decidi di leggere nuovamente il foglio contenuto nella bacheca per non commettere altri errori (vai al **93**).

In caso contrario, non ti resta che dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**), controllare l'apertura circolare (vai al **358**) o uscire (vai al **26**).

56

Inizi a guardarti intorno: purtroppo ti accorgi di non essere solo. Davanti a te si materializza una creatura incappucciata, che ti guarda con occhi spettrali. Senza pronunciare parola, si

avvicina verso di te per attaccarti.

Creatura del buio: Energia: 40, Danno: 2D+4, Protezione: 3, Combattività: 7, Resistenza: 13.

Ricordati che se subisci un Danno superiore a 15 punti di Energia vieni colpito dalla *Paura del buio*.

Se vinci vai al **472**.

Poiché la porta non si è ancora chiusa, se vuoi puoi fuggire, ma in questo caso la Creatura ti attacca alle spalle infliggendoti un Danno di 3 punti. Una volta uscito, puoi percorrere il corridoio in cui ti trovi verso destra (vai al **308**) o verso sinistra (vai al **41**), oppure puoi percorrere il passaggio di fronte a te, che termina con una porta nera (vai al **387**).

57

Apertura porta: Riga 2 - Riga 6 - Riga 12 - Riga 13 - Riga 20 - Riga 21 - Riga 23 - Riga 25 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta fuori, devi decidere da che parte proseguire: verso destra (vai al **10**) o verso sinistra (vai al **237**).

Se invece rimani dentro ad esaminare la stanza, puoi esaminare lo scaffale (vai al **470**) o tentare di raggiungere la fessura (vai al **274**; in questo caso, ricordati che per raggiungere la fessura è necessario possedere l'Abilità *Arrampicata*).



58

Premi la combinazione di tasti "Ctrl+Alt+Canc", ma improvvisamente il sistema ha un sovraccarico di energia. Spaventato dalle scintille che si sprigionano, arretri leggermente, ma inciampi su un cavo e cadi all'indietro, sbattendo la testa a terra (perdi un'Abilità a tua scelta). Il computer, tuttavia, è ancora acceso, e se vuoi puoi premere un altro tasto: se premi il tasto "Esc" vai al **403**, se premi il tasto "Invio" vai al **264**, se premi il tasto "F1" vai al **215**.

Se non vuoi premere nessun tasto, puoi esaminare il contenitore (vai al **37**) o dare un'occhiata allo strumento elettronico (vai al **389**). Se invece vuoi avvicinarti all'altro bancone vai al **440**. In caso contrario, puoi uscire (vai al **267**).

59

I tuoi tentativi per aprire la cassa sono vani. Purtroppo sembra che l'unico modo per aprirla sia possedere la chiave per sbloccare la serratura: si tratta della chiave K. Se possiedi questa chiave vai al **222**. Se non possiedi questa chiave puoi avvicinarti allo strumento digitale (vai al **206**), provare a salire al livello superiore (vai al **462**) o uscire (vai al **135**).

60

Inserisci i ciondoli negli appositi fori (prendi nota del codice D6 e cancella i due ciondoli dal foglio del personaggio). Improvvisamente il contenitore si apre, ed al suo interno trovi una piccola chiave nera. Guardando i cassetti del tavolo, noti che forse potresti usarla per aprirli. Inserisci la chiave nella serratura e ne apri uno: al suo interno trovi un po' di cibo ed

una corazza molto comoda (Protezione: 8). Il cibo può farti guadagnare 15 punti di Energia (puoi mangiarlo adesso o portarlo con te). Purtroppo la chiave nera rimane incastrata nel cassetto, quindi non puoi tenerla con te. Se vuoi avvicinarti al secondo tavolo vai al **125**, se vuoi avvicinarti al terzo tavolo vai al **228**. Se invece vuoi uscire vai al **310**.

61

Gli imballi sono molto impolverati. Ne apri un paio con la tua arma, ma non contengono altro che computer e strani monitor. Decidi di non perdere altro tempo: se vuoi dare un'occhiata al tavolo vai al **220**, se invece vuoi uscire vai al **420**.

62

I vari oggetti sembrano privi di interesse, quindi decidi di allontanarti per non rischiare di subire eventuali ferite. Se vuoi esaminare gli scatoloni vai al **46**, se vuoi avvicinarti al pannello dell'elettricità vai al **441**. Se invece vuoi uscire vai al **108**.

63

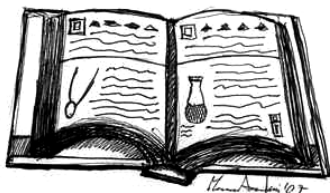
L'acqua è estremamente limpida, quindi riesci a vedere il fondo della vasca senza problemi: sembra quasi che ci sia un passaggio sommerso facilmente accessibile. Se sei stato colpito dall'*Idrofobia*, oppure non hai intenzione di entrare nella vasca, devi necessariamente uscire (vai al **223**). Se invece non sei stato colpito da tale fobia, oppure se possiedi l'appropriata formula magica di guarigione, puoi entrare nella vasca (vai al **422**).



64

Apri il cassetto, ma al suo interno non trovi nulla. Se vuoi aprire il secondo cassetto vai al **384**.

In alternativa, puoi esaminare la fessura (vai al **274**; in questo caso, ricordati che per raggiungere la fessura è necessario possedere l'Abilità *Arrampicata*) o uscire (vai al **57**).



65

Digita uno dei numeri sulla tastiera per inserire la quarta cifra. Dopo aver scelto, vai al paragrafo corrispondente:

1: vai al **423**; 2: vai al **260**; 3: vai al **139**; 4: vai al **416**;
5: vai al **160**; 6: vai al **119**; 7: vai al **468**; 8: vai al **202**;
9: vai al **159**; 0: vai al **430**.

66

Appena entri nella stanza, la prima cosa che noti è la presenza di un uomo a terra: indossa un mantello marrone e sembra morto da diverse ore. Dalla parte opposta vedi un armadio a muro, mentre di fronte a te c'è un piccolo armadietto metallico. Se vuoi esaminare il cadavere vai al **242** (requisito: non possedere la *Paura dei Cadaveri*), se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se vuoi avvicinarti all'armadietto metallico vai al **97**, se invece vuoi uscire vai al **412**.

67

Digiti il codice numerico, ma sullo schermo appare la scritta "Codice errato". Se vuoi fare un altro tentativo vai al **70**. In caso contrario, dopo essere tornato nella stanza, puoi avvicinarti ai monitor (vai al **93**), dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**) o uscire (vai al **26**).



68

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi. Scendi velocemente: ti trovi in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato. Ti guardi intorno: si tratta di una piccola stanza completamente vuota. L'unica cosa che attira la tua attenzione è una piccola botola in un angolo. Ti avvicini e la apri lentamente, cercando di capire se l'ambiente sottostante sia sicuro. Dal punto in cui ti trovi la visuale è molto ridotta, ma poiché non senti alcun rumore decidi di scendere. Vai al **326**.

69

Ti trovi esattamente al centro del corridoio; davanti a te c'è una porta chiusa.

"Centro di calcolo" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 9 - Riga 14 - Riga 15 - Riga 21 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se vuoi, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **148**. Se invece decidi di spostarti, devi scegliere quale direzione prendere: i due lati del corridoio sembrano identici. Alla tua destra, dopo circa cinque metri c'è una svolta a sinistra; alla tua sinistra, invece, il corridoio svolta a destra. Se vuoi andare a destra vai al **196**, se invece vuoi andare a sinistra vai al **305**.



70

A seconda del codice che scegli di digitare, vai al paragrafo corrispondente:

RLK (vai al **400**);

JTH (vai al **96**);

LNZ (vai al **394**);

HPA (vai al **276**);

KCM (vai al **112**);

OYS (vai al **25**);

DXQ (vai al **341**);

MFG (vai al **461**).

71

Mentre ti allontani, senti un rumore alle tue spalle e ti volti di scatto: una piccola botola a terra si è aperta, e ti avvicini incuriosito. Una volta aperta la botola, vedi che al suo interno c'è un piccolo cavo blu: puoi prenderlo se vuoi, in questo caso aggiorna il foglio del personaggio. Probabilmente i tuoi spostamenti sono stati captati da un sensore di movimento, che si è attivato non appena ti stavi allontanando. Se vuoi dare un'occhiata ai tavoli distrutti vai al **153**, se vuoi controllare l'apertura circolare vai al **358**. In caso contrario, puoi uscire (vai al **26**).

72

L'apertura è troppo alta, quindi non è direttamente raggiungibile. Se possiedi l'Abilità *Salto* vai al **115**. In caso contrario, non ti resta che esaminare lo scatolone (vai al **429**) o uscire tramite una delle due porte:

- porta del "Corridoio interno di servizio" (vai al **409**);
- porta senza indicazioni (vai al **354**).

73

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi.



Scendi velocemente: ti trovi in un in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato: a prima vista sembra proprio il corridoio di un laboratorio. L'ambiente è appena illuminato e dà l'impressione di essere abbandonato da tempo in quanto è piuttosto degradato. Un cadavere a terra pugnalato alle spalle ti dà l'idea del caos verificatosi in questo posto prima della tua venuta: probabilmente si trattava di un addetto al laboratorio che, per ragioni sconosciute, è stato ucciso. Entrambi i lati del corridoio sembrano identici, quindi devi basarti solo sul tuo intuito per orientarti. Se vuoi andare a destra vai al **477**, se invece vuoi andare a sinistra vai al **364**.



74

Hai digitato il numero 9 come prima cifra. Vai al **291** per digitare la seconda cifra.

75

La stanza è completamente a soqquadro. Le uniche cose che attirano la tua attenzione sono una strana cassa a terra nei pressi della porta ed uno strano apparecchio digitale. Inoltre, ti accorgi che la stanza ha anche un secondo livello, ma purtroppo è impossibile accedervi: l'unico accesso infatti, una vecchia scala a chiocciola di metallo, è visibilmente pericolante e potrebbe crollare da un momento all'altro. Se vuoi esaminare la cassa vai al **297**, se vuoi avvicinarti allo strumento digitale vai al **206**, se vuoi provare a salire al livello superiore vai al **462**. Se invece vuoi uscire vai al **135**.

76

Su una delle sedie vedi qualcosa che attrae la tua attenzione: si tratta di una piccola scatola chiusa a chiave, sulla cui serratura c'è la lettera D. Se possiedi la chiave D vai al **333**. In caso contrario, puoi esaminare il meccanismo che intravedi accanto alla porta (vai al **39**) o uscire (vai al **322**).

77

Al momento, l'unico modo per riuscire a scendere sembra essere togliersi lo zaino dalle spalle. Forse potresti legartelo ad una gamba, in modo da riuscire a scendere fino in fondo. Se vuoi legarti lo zaino alla gamba vai al **457**. Nel frattempo, la botola sopra di te si sta per chiudere: se non vuoi proseguire nella discesa, devi risalire velocemente (vai al **246**).



78

Accanto ad uno dei monitor intravedi un contenitore aperto al cui interno trovi una fiala contenente un liquido verde. Se vuoi bere il liquido nella fiala vai al **382**. Poiché non sei in grado di riconoscere la sua natura, se possiedi l'Abilità *Sicurezza* puoi utilizzarla per verificarne l'eventuale tossicità: in questo caso vai al **415**. In alternativa, puoi esaminare le pareti (vai al **363**) o uscire (vai al **191**).



79

Ti avvicini allo zaino: effettivamente al suo interno è presente un barattolo di vetro contenente un po' di cibo. Ti avvicini per prenderlo, quando dallo zaino fuoriescono tre tarantole. Preso alla sprovvista, le colpisci con la tua arma e le uccidi (vieni comunque colpito dall'*Aracnofobia*). Il cibo è in grado di farti guadagnare 25 punti di Energia (prendi nota del codice E7). Stai per prendere anche lo zaino, ma ti rendi conto che è talmente piccolo da poter contenere al massimo un paio di oggetti, quindi lo lasci dov'è. Se vuoi avvicinarti alle leve vai al **209**.

Se invece vuoi uscire, puoi scegliere una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

80

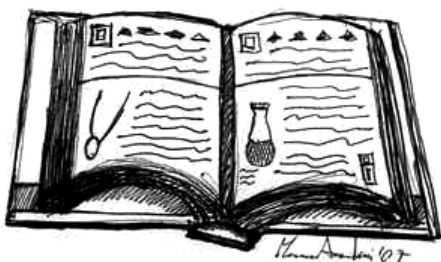
Dopo pochi passi trovi un'altra porta alla tua sinistra.

"Dirigenti Jakob" - Apertura porta: Riga 3 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 12 - Riga 18 - Riga 27 - Riga 28.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **128**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **128**. Se invece vuoi spostarti, inizi a guardarti intorno: il corridoio prosegue con una curva a sinistra, mentre alle tue spalle c'è una porta e, subito dopo, una curva a destra. Se vuoi procedere lungo il corridoio vai al **5**, se invece vuoi tornare indietro verso l'altra stanza vai al **280**.

81

Esaminando il pavimento, ti accorgi che proprio sotto il tavolo c'è una botola: ecco spiegato perché il tavolo non era affatto stabile. Tuttavia, per arrivare alla botola è necessario prima spostare il tavolo. Requisito per spostare il tavolo: Abilità *Forza* pari o superiore a 6. Se possiedi il requisito vai al **283**. Se non possiedi il requisito, oppure non intendi spostare il tavolo, puoi avvicinarti al primo tavolo (vai al **351**), al secondo tavolo (vai al **125**), oppure uscire (vai al **310**).



82

Ti trovi in un nuovo corridoio, stavolta privo di cadaveri, ma piuttosto tetro ed appena illuminato. Il corridoio prosegue per una decina di metri sia alla tua destra che alla tua sinistra, fino ad arrivare a due curve. Alla tua sinistra, tuttavia, sembra esserci un principio d'incendio.

Requisito per procedere in direzione dell'incendio: non possedere la *Pirofobia*. Se possiedi il requisito, oppure possiedi la formula magica *Pirofobia*, puoi procedere a sinistra verso l'incendio (vai al **304**). In caso contrario, o se non vuoi incamminarti in questa direzione, percorri la parte destra del corridoio fino ad arrivare alla curva a sinistra (vai al **368**).



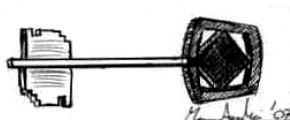
83

Il computer è acceso: sembra che il sistema stia caricando una serie di dati, ma ignori di cosa si tratti. Sullo schermo ci sono indicazioni per l'utilizzo di alcuni tasti, ma non ne conosci le conseguenze. Se vuoi puoi premere uno dei pulsanti della tastiera per intervenire nel procedimento: se premi il tasto "Esc" vai al **403**, se premi il tasto "Invio" vai al **264**, se premi il tasto "F1" vai al **215**, se premi la combinazione "Ctrl+Alt+Canc" vai al **58**. Se non vuoi premere nessun tasto, puoi esaminare il contenitore (vai al **37**) o dare un'occhiata allo strumento elettronico (vai al **389**). Se invece vuoi avvicinarti all'altro bancone vai al **440**.

In caso contrario puoi uscire (vai al **267**).

84

(prendi nota del codice A1) Il cassetto è ora aperto: al suo interno, oltre ad una serie di documenti archiviati, trovi una piccola tessera magnetica con un codice a barre sul lato posteriore. Se la prendi, annota il codice A7 e modifica il foglio del personaggio. Se vuoi esaminare il primo cassetto vai al **383**, se vuoi esaminare la fessura vai al **274** (in questo caso, ricordati che per raggiungere la fessura è necessario possedere l'Abilità *Arrampicata*), se invece vuoi uscire vai al **57**.



85

Se possiedi il codice F3 vai al **199**, altrimenti vai al **378**.

86

Non appena metti le mani nel pannello, vieni colpito da una scossa elettrica. Se possiedi la *Bibliofovia*, guarisci immediatamente: purtroppo, in seguito al contatto con i fili, sei stato colpito dall'*Electrofovia*. Ti accasci a terra, stordito dalla scossa. Dopo qualche secondo, seppur ancora malconcio, ti rialzi e cerchi di decidere il da farsi: se vuoi esaminare gli scatoloni vai al **46**, se vuoi dare un'occhiata al mobiletto di legno vai al **164**. Se invece vuoi uscire vai al **108**.

87

Se possiedi il codice E9 vai al **370**, altrimenti vai al **152**.

88

Hai digitato il numero 9 come quarta cifra. Vai al **456** per verificare se la password che hai inserito è corretta.



89

La porta si chiude alle tue spalle: ti trovi in un corridoio piuttosto tetro e silenzioso, lungo circa dieci metri. Ad intervalli regolari, ci sono tre porte sulla destra: una subito dopo la porta di ingresso, una a metà corridoio ed una in fondo. La porta d'ingresso a questo corridoio, da questo lato, è più chiara delle altre. La prima delle tre stanze è proprio alla tua destra: "Sala monitor". Sulla serratura della porta di questa stanza c'è la lettera L, quindi la sua apertura non dipende da nessun timer. Se possiedi la chiave L puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei entrato (vai al **54**). Se invece non intendi entrare o ti manca la chiave, puoi iniziare a percorrere il corridoio (vai al **14**).



90

Il combattimento è stato estremamente cruento: il tuo avversario ha combattuto con una furia insolita, come se si fosse trattato di una questione personale (prendi nota del codice E2). Fortunatamente sei riuscito a non cadere nella crepa, ma le condizioni in cui ti sei trovato a combattere ti hanno nettamente sfavorito: se hai subito più di 30 punti di Danno durante il combattimento vieni colpito dalle *Vertigini*. Accanto al cadavere trovi la sua spada (Danno: 4D-4): se vuoi prenderla, modifica il foglio del personaggio. Dopo aver verificato che non possenga altri oggetti interessanti, decidi per sicurezza di gettare l'uomo e tutto ciò che gli appartiene all'interno della crepa. Vai al **397** per esplorare la stanza.



(Fig. 2) La stanza è completamente ghiacciata: a parte un piccolo thermos sul tavolo ed una piccola porta scorrevole che conduce nel retro non c'è altro di interessante.



91 (Fig. 2)

Un termometro posto su una parete mostra una temperatura di -5 gradi e gran parte della stanza è avvolta da uno strato di ghiaccio. Decidi di muoverti ed esaminarla velocemente. Le uniche cose che attirano la tua attenzione sono un piccolo thermos di colore giallo sopra ad un tavolo ed una piccola porta scorrevole che conduce nel retro della stanza. Se vuoi esaminare il thermos vai al **393**. Se vuoi dirigerti verso il retro della stanza vai al **179**. Se invece vuoi uscire vai al **140**.

92

Hai digitato il numero 4 come prima cifra. Vai al **291** per digitare la seconda cifra.

93

Alla destra dell'ultimo monitor c'è una bacheca sulla parete, al cui interno c'è un piccolo foglio consumato. Appena ti avvicini per leggerlo, ti accorgi che le frasi riportate si riferiscono all'uso dei monitor, ma il loro significato è tutto da verificare:

MONITOR 1: questo monitor è una trappola mortale ma nasconde un segreto.

MONITOR 2: non credere a ciò che è scritto su questo foglio.

MONITOR 3: Questo è il monitor corretto: i monitor dispari sono mortali.

MONITOR 4: i monitor con numero pari sono tutti pericolosi, tranne questo.

MONITOR 5: tutti i monitor sono pericolosi, ma in questo c'è qualcosa di interessante.

MONITOR 6: nessun monitor è mortale, ma quello corretto si

A quanto pare, per attivare un monitor è necessario toccarlo con un dito.

Se vuoi toccarne uno, vai al paragrafo corrispondente: Monitor 1: vai al **55**; Monitor 2: vai al **349**; Monitor 3: vai al **466**; Monitor 4: vai al **203**; Monitor 5: vai al **373**; Monitor 6: vai al **428**.

94

Se possiedi il codice C4 vai al **42**, altrimenti vai al **114**.



95

Cavo nero: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H1);

fessura rossa - collegamento B (codice H8);

fessura rossa - collegamento C (codice H5);

collegamento A - collegamento B (codice H2);

collegamento A - collegamento C (codice H10);

collegamento B - collegamento C (codice H7).

Vai al 180.



96

Inserisci il codice JTH e rimani in attesa. Dopo qualche secondo sullo schermo compare la scritta "Digitare relativo codice numerico". A quanto pare sulla tastiera sono presenti solo i tasti dei numeri 1, 2 e 3, quindi il codice deve essere composto necessariamente da una combinazione di questi tre numeri. A seconda della combinazione che intendi digitare, vai al paragrafo corrispondente:

123 (vai al **255**);

132 (vai al **67**);

213 (vai al **269**);

231 (vai al **396**);

312 (vai al **30**);

321 (vai al **406**).

97

L'armadietto metallico è chiuso. Ci sono due piccoli sportelli apribili: la presenza di sensori su ognuno di essi ti fa immaginare che per aprirlo sia necessario un dispositivo elettronico. Se possiedi un telecomando grigio vai al **377**. Se non lo possiedi, non ti resta che esplorare il resto della stanza: se vuoi esaminare il cadavere vai al **242** (requisito: non essere stato colpito dalla *Paura dei Cadaveri*), se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se invece vuoi uscire vai al **412**.

98

Hai digitato il numero 3 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.



99

La disposizione dei cavi non rende possibile il possesso di tutti e tre questi codici: non appena colleghi la presa della corrente, il monitor ha un sovraccarico di energia e vieni scaraventato a terra. Perdi tutte le Abilità che possiedi. Inoltre il monitor risulta ormai definitivamente danneggiato: cancellalo dal foglio del personaggio. A questo punto non ti resta che entrare nella stanza (vai al **91**) oppure esplorare il cunicolo (vai al **395**).

100

Se possiedi il codice A9 vai al **312**, altrimenti vai al **175**.

101

Il passaggio si è fatto ormai talmente stretto che riesci a respirare a fatica. Ad un certo punto il tuo zaino, che pende nel vuoto attaccato alle tue gambe, sembra bloccarsi: purtroppo si è incastrato. Preso dal panico, inizi a fare forza con i piedi per ciò che ti è possibile, e dopo qualche secondo riesci a far passare lo zaino. Purtroppo, quando provi a passare anche tu, rimani incastrato allo stesso modo. In questa scomoda posizione non riesci neanche a fare forza con le gambe, in quanto lo zaino ti impedisce di muoverle come vorresti. Ti rendi conto che, se rimani così per troppo tempo, potresti anche soffocare, quindi devi riuscire a liberarti velocemente. Se vuoi liberarti con le tue forze vai al **200**, se invece vuoi lasciar cadere lo zaino fino in fondo per muoverti meglio e liberarti più facilmente vai al **369**.



102

Prendi in mano la chiave D ed apri la cassaforte (prendi nota del codice G7). Al suo interno, trovi solo una piccola pergamena: si tratta della formula magica *Vertigini*, utile per la guarigione dell'omonima fobia. Se la prendi, aggiorna il foglio del personaggio. Se vuoi dare un'occhiata alle corazze vai all'**85**, se vuoi strisciare sotto il tavolo per avvicinarti al corpo vai al **348**. In caso contrario, puoi dirigerti verso gli imballi nell'altro lato della stanza (vai al **292**), oppure uscire (vai al **420**).

103

Se possiedi il codice E7 vai al **249**, altrimenti vai al **79**.

104

Il liquido non è affatto pericoloso, quindi puoi berlo tranquillamente. Vai al **366**.

105

Allibito, inizi a farti una serie di domande: cosa significa tutto ciò? Cosa c'entra il discorso del virus e del monopolio informatico? Di cosa stanno parlando realmente? Forse non hai ancora afferrato il vero problema, ma la cosa sembra estremamente contorta. Tishen ti aveva parlato di alcuni dati: ora questi dati sembrano servire per la costruzione di un virus. Ma un virus per cosa? Da usare in che modo? E perché un gruppo di terroristi entrerebbe in un programma di queste proporzioni per cercare di recuperare dei probabili dati per costruire un semplice virus? Domande interessanti, ma prive di

risposta: qualsiasi cosa tu scopra, sembra sempre che manchi il tassello principale del discorso... Decidi di non perdere altro tempo e di proseguire per il corridoio (prendi nota del codice D8). La porta nera si apre senza problemi: ti trovi al centro di in un corridoio lungo circa dieci metri. Non riesci a percepire nessun indizio che ti suggerisca quale direzione sia migliore, quindi devi fidarti solo del tuo intuito. Entrambi i bracci del corridoio presentano due curve.

Se vuoi andare a destra vai al **198**, se invece vuoi andare a sinistra vai al **306**.



106

Muovi la leva, ma solo dopo averla toccata ti accorgi che è talmente calda da ustionarti (perdi 3 punti di Energia). Se vuoi muovere un'altra leva vai al **454**.

In caso contrario, puoi avvicinarti allo zaino (vai al **103**) o uscire utilizzando una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

107

Il liquido verde sembra tossico, mentre il liquido blu può essere bevuto senza problemi. Vai al **15** per bere la fiala contenente il liquido blu.



108

Apertura porta: Riga 4 - Riga 5 - Riga 17 - Riga 18 - Riga 25 - Riga 26.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta fuori, ti trovi nuovamente nel piccolo passaggio e devi decidere cosa fare: se vuoi entrare nella porta di fronte a te vai al **391**, se invece vuoi proseguire a sinistra verso il bivio ed il corridoio principale vai al **265**. Nel caso tu decida di rimanere nella stanza, puoi esaminare gli scatoloni (vai al **46**), dare un'occhiata al mobiletto di legno (vai al **164**) o avvicinarti al pannello dell'elettricità (vai al **441**).

109

Accanto alla porta ci sono alcune manopole per modificare la temperatura dell'aria, e decidi di girarle. A quanto pare, però, sembra che le manopole siano guaste, infatti nel giro di pochi secondi la stanza diventa estremamente gelida. Provi a girarle nuovamente, provocando però l'effetto contrario: ben presto la stanza diventa più calda del previsto. Spazientito, distruggi il pannello con le manopole sferrando un colpo deciso: l'aria calda smette di entrare nella stanza, e dopo un paio di minuti la temperatura torna nei valori normali. Hai acquisito l'Abilità *Adattabilità* (prendi nota del codice E5). Se vuoi esaminare le sedie vai al **432**, se invece vuoi uscire vai al **322**.

110

Hai digitato il numero 6 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.

111

Verifica i codici posseduti nella riga H della sezione codici nel foglio del personaggio. A seconda della coppia di codici che possiedi, prendi nota del codice corrispondente:

- codici H1 e H8 (codice A4);
- codici H1 e H5 (codice E1);
- codici H1 e H2 (codice F6);
- codici H8 e H5 (codice D2);
- codici H8 e H2 (codice C5);
- codici H5 e H2 (codice G2).

Vai al **204**.



112

Inserisci il codice KCM e rimani in attesa. Dopo qualche secondo sullo schermo compare la scritta "Digitare relativo codice numerico". A quanto pare sulla tastiera sono presenti solo i tasti dei numeri 1, 2 e 3, quindi il codice deve essere composto necessariamente da una combinazione di questi tre numeri. A seconda della combinazione che intendi digitare, vai



al paragrafo corrispondente:

- 123 (vai al **67**);
- 132 (vai al **269**);
- 213 (vai al **396**);
- 231 (vai al **30**);
- 312 (vai al **406**);
- 321 (vai al **255**).

113

Ora che hai unito i cavi blu e nero, devi decidere in quale contatto inserire le due estremità.

Estremità blu:

- collegamento A (codice H1);
- collegamento B (codice H8);
- collegamento C (codice H5);
- fessura rossa (codice H2).

Estremità nera:

- collegamento A (codice H1);
- collegamento B (codice H8);
- collegamento C (codice H5);
- fessura rossa (codice H2).

Dopo aver preso nota dei due codici, vai al **270**.

114

Se vuoi infilare il braccio nell'apertura vai al **257**. In caso contrario, puoi esaminare il dispositivo alla tua destra (vai al **52**) o attraversare nuovamente il ponticello ed allontanarti dalla caverna (vai al **339**).

115

Se possiedi il codice C7 vai al **178**, altrimenti vai al **319**.

116

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi. Scendi velocemente: ti trovi in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato, e a prima vista sembra proprio il corridoio di un laboratorio. Davanti a te c'è una stanza, sulla quale c'è scritto: "Camera sperimentale". Vedi che la porta sta per chiudersi automaticamente, quindi devi decidere rapidamente se entrare o meno. Se vuoi entrare, la porta si chiude alle tue spalle (vai al **277**); se invece non vuoi entrare vai al **237**.

117

Percorri il corridoio passando accanto ad una lunga serie di bacheche piene di strani documenti. Dopo pochi secondi arrivi ad una curva e svolti a sinistra: ti trovi ora in un corridoio di circa dieci metri, al centro del quale c'è una porta sulla destra. Ti avvii in questa direzione con l'intenzione di esaminarla. "Laboratorio computer" - Apertura porta: Riga 15 - Riga 16. Solo arrivando davanti a questa porta in quel preciso momento



potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **195**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà (in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **195**). Se invece vuoi spostarti, vai al **444** per proseguire lungo il corridoio, oppure vai al **271** per tornare indietro.



118

Il sensore destro si illumina leggermente, e lo sportello si apre subito dopo. Al suo interno trovi un piccolo cavo rosso (se vuoi puoi prenderlo). Provi a puntare il telecomando verso l'altro sensore, ma evidentemente le batterie erano quasi scariche e sono state sufficienti per un unico utilizzo, quindi non ti resta che esplorare il resto della stanza: se vuoi esaminare il cadavere vai al **242** (requisito: non possedere la *Paura dei Cadaveri*), se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se invece vuoi uscire vai al **412**.

119

Hai digitato il numero 6 come quarta cifra. Vai al **48** per verificare se la password che hai inserito è corretta.

120

Ai lati del corridoio sono presenti numerose bacheche, al cui interno ci sono una serie di avvisi. Leggendoli velocemente ti sembra quasi di ricordarne lo svolgimento, quasi come se fossi stato tu a scriverli. Dopo qualche metro arrivi nei pressi di una porta, che si trova alla tua sinistra. Se possiedi il codice B1 vai al **279**, altrimenti vai al **295**.

121

Ora che ti trovi all'interno della stanza vieni colpito da una strana sensazione: sembra quasi che il pavimento sia soffice, quasi fatto di sabbia. Abbassi lentamente lo sguardo, e ti accorgi con orrore che stai affondando in una strana sostanza vischiosa di colore biancastro. Provi a liberarti, ma i tuoi tentativi sembrano vani. Tira due dadi, ed aggiungi 1 al risultato ottenuto per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi.

1° tentativo: 18;

2° tentativo: 16;

3° tentativo: 14;

4° tentativo: 13;

5° tentativo: 12;

6° tentativo: 11.

Ad ogni tentativo, per liberarti devi ottenere un punteggio uguale o superiore al numero indicato. Ogni tentativo fallito comporta la perdita di 2 punti di Energia. Se riesci a liberarti



entro il sesto tentativo vai al **431**. In caso contrario, affondi nella sostanza vischiosa e muori soffocato.

122

Hai digitato il numero 5 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.

123

Il cunicolo si interrompe subito. Stai per voltarti per tornare indietro, quando su una parete del cunicolo intravedi una strana scritta incisa nella nuda roccia: "rossa del monitor, e il cavo bianco".

Ignori il senso del messaggio vista la sua incomprensibilità, e ti tuffi nuovamente nell'apertura. Una volta percorso il passaggio, sbuchi nuovamente nella stanza dalla quale sei venuto, e ti accingi ad uscire dall'acqua, ma proprio in quel momento senti un dolore al tallone destro: qualcosa ti ha ferito. Esci dall'acqua, e solo ora ti accorgi che sei stato morso da un Kitran (vieni colpito dall'*Idrofobia*).

Dolorante, apri la porta ed esci dalla stanza. Vai al **284**.

124

Ti trovi esattamente al centro del corridoio; davanti a te c'è una porta chiusa.

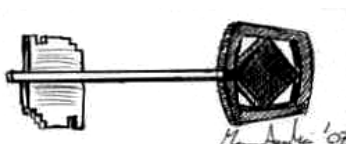
"Laboratorio computer" - Apertura porta: Riga 15 - Riga 16.

Solo arrivando davanti a questa porta in quel preciso momento potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta vai al **195**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà (in

questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **195**). Se invece vuoi spostarti, vai al **444** per proseguire verso sinistra, oppure vai al **271** per proseguire verso destra.

125

Se possiedi il codice E6 vai al **323**, altrimenti vai al **216**.



126

Mentre muovi la leva senti un dolore incredibile al braccio: qualcosa ti sta danneggiando, ma non riesci a capire di cosa si tratti. Provi a lasciare la leva, ma il braccio sembra completamente paralizzato. Improvvisamente un violento boato riecheggia nella stanza. Ti ritrovi a terra: probabilmente hai perso conoscenza per qualche minuto. A causa del violento shock subito, sei stato colpito dalle seguenti fobie:

Bibliofobia,

Vertigini,

Paura del buio.

Se vuoi avvicinarti allo zaino vai al **103**. Se invece vuoi uscire, devi scegliere una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);

- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

127

Improvvisamente il tuo cellulare squilla: qualcuno ti sta chiamando. Provi a rispondere, ma l'unica cosa che senti è il solito fruscio di sottofondo: probabilmente in questo momento le comunicazioni sono particolarmente disturbate, quindi rimetti a posto il cellulare e ti avvicini al bancone (vai al **478**).



128

Appena entri nella stanza, avverti una strana sensazione: qualcosa ti sta bloccando. Ti volti per capire di cosa si tratti e ti rendi conto che c'è una catena che blocca la tua gamba. Probabilmente entrando hai attivato uno strano meccanismo che ha consentito alla catena di intrappolarti. Purtroppo non hai modo di muoverti: la catena sembra estremamente solida, e neanche la tua arma sembra essere in grado di romperla. Provando a tirare, ti rendi conto che, fortunatamente, il punto in cui la catena è attaccata alla parete potrebbe cedere, quindi punti il piede sulla parete ed inizi a fare forza per liberarti. Tira un dado ed aggiungi 1 al punteggio ottenuto per ogni punto di *Abilità Forza* che possiedi. Se il totale è pari o superiore a 11 riesci a liberarti. Ad ogni tentativo successivo al primo puoi aggiungere 1 al risultato, ma ricordati che per ogni tentativo fallito dovrai anche inserire una crocetta nella Scheda di apertura porte. Appena riesci a staccare la catena dalla parete, te ne liberi definitivamente e ti prepari ad esaminare la stanza. Vai al **234**.

129

Verifica i codici posseduti nella riga H della sezione codici nel foglio del personaggio. A seconda della coppia di codici che possiedi, prendi nota del codice corrispondente:

codici H1 e H8 (codice A4);

codici H1 e H5 (codice E1);

codici H1 e H2 (codice F6);

codici H8 e H5 (codice D2);

codici H8 e H2 (codice C5);

codici H5 e H2 (codice G2).

Vai al **374**.

130

Tenendoti lontano dai cadaveri, arrivi ad una curva verso sinistra dopo pochi passi. Dopo aver percorso la curva, arrivi ad un bivio. Sulla sinistra si apre un piccolo passaggio, mentre sulla destra c'è una porta. Il passaggio, come puoi vedere, conduce ad altre due stanze. La porta alla tua destra, invece, è chiusa:

"Ufficio tecnico" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 13 - Riga 26 - Riga 28 - Riga 30.

Solo arrivando nei pressi della porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **326**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **326**. Se vuoi puoi spostarti ed entrare nel piccolo corridoio secondario alla tua sinistra (vai al **301**), oppure proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi (vai al **439**). Se invece vuoi tornare indietro verso il punto in cui è avvenuta la carneficina vai al **32**.

131

Ti dirigi verso le due porte: l'ultima sulla sinistra e quella chiara alla fine del corridoio. Una volta giunto nei loro pressi, devi decidere cosa fare.

- "Sala monitor": anche questa porta non è collegata a timer, e sulla sua serratura c'è la lettera L. Se possiedi la chiave L puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei entrato (vai al **54**).

- "Progetto S.R.M.": la porta per questa stanza è più chiara delle altre. Apertura porta: Riga 1 - Riga 10 - Riga 15 - Riga 19 - Riga 22 - Riga 24 - Riga 25 - Riga 27. Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **372**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodiché vai al **372**.

- se invece vuoi spostarti, vai al **14** per percorrere nuovamente il corridoio in direzione delle altre due porte.



132

Apri il contenitore, che però risulta essere vuoto. Se vuoi dare un'occhiata al computer vai all'**83**, se vuoi avvicinarti allo strumento elettronico vai al **389**. Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In caso contrario, puoi uscire dalla stanza (vai al **267**).

133

Ti avvicini al pulsante: purtroppo non hai modo di sapere a cosa serva. Potrebbe servire per sbloccare qualche meccanismo utile, ma potrebbe anche attivare qualche trappola mortale. Se vuoi premere il pulsante vai al **258**.

In caso contrario, puoi esaminare i monitor (vai al **479**) o uscire (vai al **191**).

134

Riesci a malapena a guardarti intorno, quando senti un rumore fulmineo a pochi centimetri dalla tua testa: nella stanza c'è un uomo incappucciato, e ti ha appena scagliato contro una freccia. Fortunatamente la sua mira non è stata impeccabile, quindi ti ha mancato. Stringi con forza la tua arma e ti prepari al combattimento, consapevole che se fuggi potresti essere colpito alle spalle da un'altra freccia. Ti avvicini rabbioso al tuo attentatore, e con un colpo distruggi il suo arco: in risposta al tuo gesto, l'uomo estrae un pugnale e si prepara ad attaccarti. Guerriero: Energia: 65, Danno: 1D+7, Protezione: 2, Combattività: 7, Resistenza: 12. Se vinci vai al **3**.

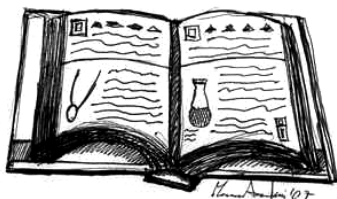
135

Esci dalla stanza e torni nel corridoio. Ti guardi intorno: il passaggio è lungo circa dieci metri, e tu sei esattamente nella parte centrale. Voltandoti a sinistra vedi altre due porte, una delle quali è estremamente chiara; verso destra, invece, è presente un'altra porta identica a quella dalla quale sei appena uscito. Se vuoi andare verso destra vai al **268**, se invece vuoi dirigerti a sinistra vai al **131**.



136

Accanto al cadavere trovi una spada (Danno: 1D+3) ed una corazza, la quale però è talmente danneggiata da risultare inutilizzabile (prendi nota del codice D9). Se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se vuoi avvicinarti all'armadietto metallico vai al **97**. Se invece vuoi uscire vai al **412**.



137

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio abbastanza buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi. Scendi velocemente: ti trovi in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato, ed a prima vista sembra proprio il corridoio di un laboratorio. Davanti a te c'è una stanza, sulla quale c'è scritto: "Laboratorio computer". Vedi che la porta si sta per chiudere automaticamente, quindi devi decidere rapidamente se entrare o meno. Se vuoi entrare, la porta si chiude alle tue spalle (vai al **195**); se invece non vuoi entrare vai al **124**.

138

Il livello superiore consiste sostanzialmente di una specie di piccolo controsoffitto, alto quanto basta per far passare una persona. Purtroppo l'unica cosa che riesci a vedere è una serie di vecchi libri a terra. Dai un'occhiata alle copertine: a quanto pare sono solo manuali che trattano materie economiche. Deciso a non perdere altro tempo, scendi dal livello superiore: una volta tornato giù con un salto, puoi esaminare la cassa (vai al **297**), avvicinarti allo strumento digitale (vai al **206**) o uscire (vai al **135**).

139

Hai digitato il numero 3 come quarta cifra. Vai al **456** per verificare se la password che hai inserito è corretta.

140

Apertura porta: Riga 3 - Riga 5 - Riga 13 - Riga 15 - Riga 25 - Riga 28 - Riga 30.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta fuori, devi decidere da che parte proseguire: verso destra (vai al **328**) o verso sinistra (vai al **437**). Se invece rimani nella stanza, puoi decidere se esaminarla (vai al **91**) o dirigerti verso il retro (vai al **179**).



141

Ti avvicini al thermos e lo apri: con stupore, ti accorgi che al suo interno c'è una bevanda calda. In questo ambiente sotto zero, bere qualcosa di caldo è proprio quello che ci vuole. Se vuoi bere il liquido vai al **483**. Se possiedi l'Abilità *Sicurezza*, puoi utilizzarla per verificare il contenuto del thermos (vai al **398**). Se invece non intendi berlo, puoi dirigerti verso il retro della stanza (vai al **179**) o uscire definitivamente (vai al **140**).

142

Inserisci le batterie nel telecomando e premi l'unico pulsante verso ciascuno dei due sensori: i due sportelli si aprono subito dopo. Al loro interno trovi i seguenti oggetti: un piccolo cavo rosso; un piccolo foglietto, sul quale c'è lo spezzone di una frase: "al cavo bianco; dopodichè attaccare". Dopo aver modificato il foglio del personaggio, non ti resta che esplorare il resto della stanza: se vuoi esaminare il cadavere vai al **242** (requisito: non possedere la *Paura dei Cadaveri*), se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se invece vuoi uscire vai al **412**.

143

Apri lo scatolone con cautela, ma appena lo fai una strana polvere invade rapidamente la stanza: sembra essere uscita direttamente dallo scatolone. La polvere ha un terribile effetto allucinogeno, e dopo averla respirata inizi a barcollare vistosamente. I tuoi muscoli si irrigidiscono un poco alla volta, e nel giro di pochi secondi sei costretto ad accasciarti. Ti sembra di morire attanagliato da una morsa micidiale.

Fortunatamente l'effetto sembra passare, e riacquisti gradualmente la capacità di movimento. Nonostante ciò, purtroppo, la strana polvere respirata continua a causarti dei problemi (perdi un'Abilità a tua scelta). Sfortunatamente all'interno dello scatolone non c'è niente. Se vuoi dare un'occhiata all'apertura vai al **72**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:

- la porta del "Corridoio interno di servizio" (vai al **409**);
- la porta senza indicazioni (vai al **354**).

144

Hai digitato il numero 7 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.



145

Se possiedi il codice G7 vai al **307**, altrimenti vai al **471**.

146

Tenendoti lontano dai cadaveri, arrivi ad una curva verso destra dopo pochi passi. Dopo aver percorso la curva, ti trovi in un piccolo corridoio stretto e ben illuminato. Sembra che qui ci siano diversi strumenti di precisione a terra, probabilmente sono lì a causa di un violento scontro, utilizzati da qualcuno per difendersi come possibile. Sulla destra, al centro del passaggio, c'è una porta:

"Centro di calcolo" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 9 - Riga 14



- Riga 15 - Riga 21 - Riga 27.

Solo arrivando nei pressi di questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **148**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **148**. Se vuoi spostarti, vai al **305** per proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi, oppure vai al **196** per tornare indietro verso il punto in cui è avvenuta la carneficina.

147

Torni indietro fino ad arrivare nuovamente alla curva, quindi svolti a destra. Il passaggio davanti a te è lungo una decina di metri, e circa a metà presenta una porta sulla sinistra. Ti dirigi in questa direzione con passo spedito, ed appena arrivi nei pressi della porta ti volti verso di essa.

"Laboratorio computer" - Apertura porta: Riga 15 - Riga 16.

Solo arrivando davanti a questa porta in quel preciso momento potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta vai al **195**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà (in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **195**). Se invece vuoi spostarti, vai al **444** per proseguire verso sinistra, oppure vai al **271** per proseguire verso destra.

148

La porta si chiude alle tue spalle: se possiedi il codice B5 vai al **380**, altrimenti vai al **134**.

149

Inserisci la pietra nella fessura (cancellala dal foglio del personaggio) ed aspetti che lo strumento ne elabori la struttura. Purtroppo però sembra non accadere nulla, quindi ti allontani. Se vuoi esaminare il contenitore vai al **37**, se vuoi dare un'occhiata al computer vai all'**83**. Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In caso contrario puoi uscire (vai al **267**).



150

La porta si chiude alle tue spalle: ti trovi in una stanza piuttosto grande. Se possiedi il codice F5 vai al **232**, altrimenti vai al **56**.

151

Ora che hai unito i cavi nero e rosso, devi decidere in quale contatto inserire le due estremità.

Estremità nera:

- collegamento A (codice H1);
- collegamento B (codice H8);
- collegamento C (codice H5);
- fessura rossa (codice H2).

Estremità rossa:

- collegamento A (codice H1);
- collegamento B (codice H8);
- collegamento C (codice H5);
- fessura rossa (codice H2).

Dopo aver preso nota dei due codici corrispondenti, vai al **212**.

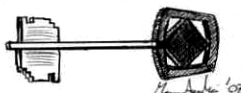


152

Proprio come in altre stanze, anche qui i computer sono completamente danneggiati. Se così non fosse stato, avresti potuto accenderli per verificarne il contenuto, magari alla ricerca di qualche dato interessante ed utile per la tua prigionia. Tra i vari schermi, tuttavia, riesci a vedere un piccolo monitor di colore nero: è di forma pressoché quadrata, e sembra quasi un sofisticato computer portatile di dimensioni estremamente ridotte. Lo schermo a cristalli liquidi sembra perfettamente funzionante, ma purtroppo l'assenza di cavi di alimentazione non ti consente di accenderlo. Se vuoi portarlo con te, prendi nota del codice E9 e aggiorna il foglio del personaggio. A questo punto devi scegliere cosa fare: puoi controllare la parete (vai al **346**), dare un'occhiata ai cassetti del tavolo (vai al **446**), avvicinarti alla mensola (vai al **469**) o esaminare il vaso (vai al **100**). Se invece preferisci uscire vai al **2**.

153

Se possiedi il codice A3 vai al **376**, altrimenti vai al **448**.



154

L'armadio a muro è chiuso a chiave: sulla serratura è riportata la lettera A. Se possiedi la chiave A puoi aprire l'armadio (vai al **362**). Se non possiedi la chiave A, o non hai intenzione di aprirlo, puoi esaminare il cadavere (requisito: non essere stato colpito dalla *Paura dei Cadaveri*; vai al **242**), avvicinarti all'armadietto metallico (vai al **97**) o uscire (vai al **412**).

"D'accordo, rimaniamo insieme allora.", rispondi tu, "ma ora dimmi: cosa sai di questo posto? Qual è la verità?". L'uomo inizia a camminare nervosamente per la stanza e cerca di darti una risposta: "Tishen, quella maledetta! Sono sicuro che ha riempito di attenzioni e consigli anche te, non è così? Beh, è lei l'intrusa! E' lei che ci sta sfruttando: la realtà è che vuole quei dati tutti per sé... Avremmo potuto uscire subito da questo labirinto infernale, e invece lei ha fatto in modo che rimanessimo qui! E' tutto documentato nel protocollo A-B-A-A-D". Sconvolto dalle parole dell'uomo, cerchi di pensare a tutto ciò che è avvenuto finora, a tutte le volte che ti sei fidato di Tishen e a tutte le volte che hai avuto dubbi su di lei. I tuoi occhi ricadono preoccupati sul volto del prigioniero che ti parla. "Sì, amico mio, nei tuoi occhi leggo la conferma alle mie parole: Tishen vuole solo la nostra morte. Sono contento di avere la tua fiducia", continua l'uomo, dandoti una pacca affettuosa su una spalla in segno di amicizia, "e ti ringrazio fin da ora per ciò che stai per darmi. Non te la prendere, amico". Detto ciò, ti colpisce con un pugno al volto e con l'altra mano afferra il tuo zaino (cancellalo temporaneamente dal foglio del personaggio). Colto alla sprovvista, ti accasci a terra: l'uomo, invece, si dirige verso una botola in fondo alla stanza e la apre con uno strano strumento. Riesci ad alzarti giusto in tempo per vedere il prigioniero entrare nella botola. Se vuoi seguirlo vai al **17**, altrimenti vai al **211**.

Se possiedi il codice F8 vai al **138**, altrimenti vai al **386**.



157

Inizi ad arrampicarti sulla parete senza troppe difficoltà. Arrivato nei pressi del livello superiore, devi riuscire ad effettuare un piccolo salto per raggiungerlo. Tira un dado, e aggiungi al risultato:

- 1 per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi;
- 2 punti se possiedi l'Abilità *Salto*.

Se il totale ottenuto è pari o superiore ad 11 riesci ad effettuare un salto e ad arrivare al livello superiore (vai al **156**). Se il totale ottenuto è inferiore ad 11 vai al **320**.



158

Lo schermo diventa bianco, e dopo pochi secondi appare la scritta "Password corretta". Subito dopo, uno strano rumore metallico attira la tua attenzione: da una piccola apertura sulla parete, che prima non avevi notato, senti provenire il rumore di un oggetto. Infili la mano nell'apertura per verificare: si tratta di una manopola nera (puoi prenderla se vuoi). Lo schermo si spegne automaticamente. Dopo esserti voltato, devi decidere cosa fare: se vuoi esaminare la cassa vai al **297**, se vuoi provare a salire al livello superiore vai al **462**. Se invece vuoi uscire vai al **135**.

159

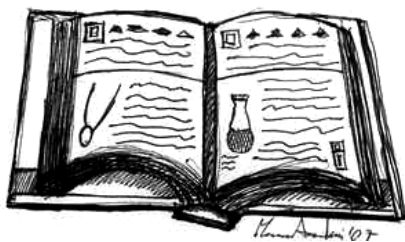
Hai digitato il numero 9 come quarta cifra. Vai al **158** per verificare se la password che hai inserito è corretta.

160

Hai digitato il numero 5 come quarta cifra. Vai al **456** per verificare se la password che hai inserito è corretta.

161

Sali le scale fino ad arrivare alla porta: una volta aperta ti trovi nuovamente nel corridoio. Ti guardi intorno: da entrambe le parti, dopo circa dieci metri, c'è una curva. Dal lato sinistro, però, poco prima della curva c'è un'altra porta. Se vuoi andare a destra vai al **117**, se invece vuoi andare a sinistra vai al **194**.



162

La creatura inizia ad avvicinarsi e a minacciarti.

Creatura del buio: Energia: 55, Danno: 4D-5, Protezione: 1, Combattività: 7, Resistenza: 14.

Ricordati che se subisci un Danno superiore a 20 punti di Energia vieni colpito dalla *Paura del buio*. Se vinci vai al **43**.

165

Inizi a bere la fiala, ma improvvisamente senti un incredibile bruciore alla gola. Ti accasci a terra dolorante: il liquido che hai appena bevuto ti ha provocato un notevole danno. Perdi 2 punti di Resistenza ed 1 punto di Combattività. Nonostante il dolore insopportabile, ti rialzi e provi a camminare: lentamente il bruciore sembra diminuire. Se non possiedi il codice F4, puoi bere la fiala blu (vai al **15**, ma ricordati che sei ancora disorientato dall'effetto della fiala appena bevuta, quindi non puoi utilizzare l'Abilità *Sicurezza*).

In caso contrario, puoi esaminare le pareti (vai al **363**) o uscire (vai al **191**).



166

La porta si chiude alle tue spalle: ti trovi in una stanza ben illuminata, nella quale sono accatastati diversi computer. Alla tua sinistra puoi notare una serie di monitor ancora imballati, mentre alla tua destra, su un grande tavolo che occupa quasi tutta la stanza, ci sono diverse tastiere, mouse ed altri apparecchi non più funzionanti. Forse utilizzavano questa stanza come magazzino per gli strumenti danneggiati. Se ti avvicini agli imballi a sinistra vai al **292**, se vuoi dare un'occhiata al tavolo vai al **220**. Se invece vuoi uscire vai al **420**.



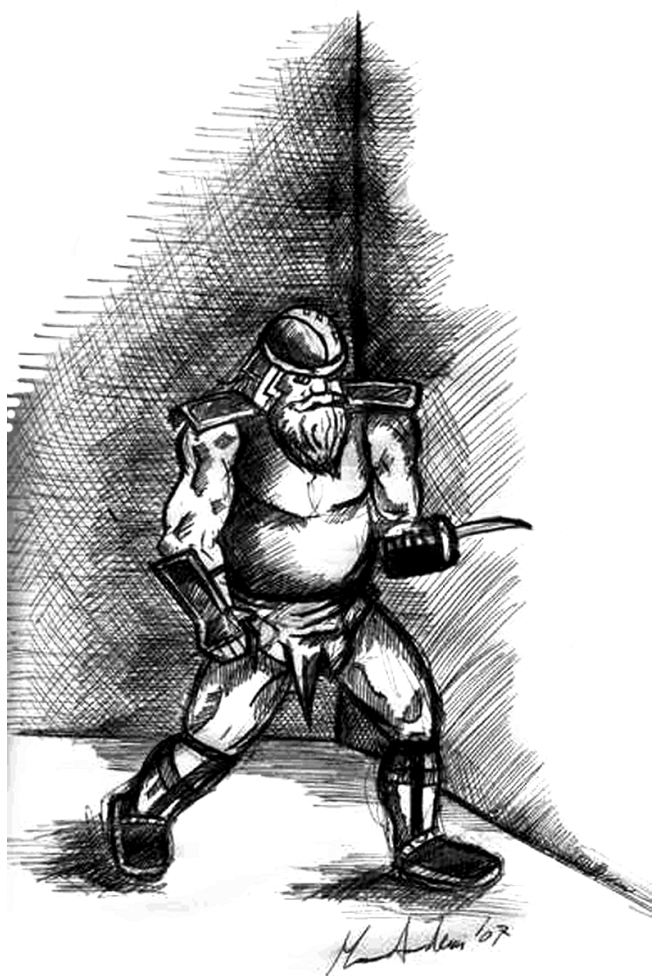
167

Arrivi nei pressi della curva e svolti a destra. Il corridoio in cui ti trovi ora è lungo circa una ventina di metri, e a circa metà presenta una biforcazione sulla sinistra. Dopo questo passaggio, sembra che il corridoio presenti un piccolo principio d'incendio.

Procedi con la massima attenzione, piuttosto preoccupato da questo ambiente inquietante. Arrivato nei pressi del bivio, ti affacci per valutare che direzione prendere: sembra che tramite quel passaggio si arrivi ad un altro corridoio. Non ci sono altre porte, e guardando meglio ti accorgi che da quella parte l'ambiente è piuttosto sporco e disordinato. Se vuoi procedere in questa direzione vai al **21**, se invece vuoi proseguire dritto verso il piccolo incendio, puoi farlo solo se non sei stato colpito dalla *Pirofobia*, oppure se possiedi la formula magica *Pirofobia* (vai al **304**).

168 (Fig. 3)

Ti blocchi improvvisamente: c'è qualcuno con te in questa stanza. Nella penombra, vedi una strana creatura avvicinarsi a te. Provi a spostarti, ma ti accorgi che l'ambiente è decisamente strano: solamente nei pressi della porta è presente il pavimento, mentre il resto dell'ambiente è ad un livello più basso rispetto all'entrata. A primo impatto sembra più basso di circa un metro, ma ora che la tua vista si è abituata alla penombra ti accorgi che in realtà è più basso di almeno tre metri: cadere di sotto potrebbe significare non riuscire a risalire. Nel frattempo la creatura ti ha raggiunto: si tratta di un uomo basso ma estremamente pericoloso, indossa una corazza robusta ed ha un coltello affilato come arma. Se vuoi puoi fuggire: in questo caso



(Fig. 3) L'uomo ti ha raggiunto: indossa una corazza molto robusta ed ha un coltello affilato come arma.



vai al **404**.

Se invece vuoi combattere, ti prepari e tieni stretta la tua arma: "Vieni pure, non mi fai paura!", urli con tono sprezzante. L'uomo si lancia contro di te:

Guardiano: Energia: 30, Danno: 3D-1, Protezione: 8, Combattività: 8, Resistenza: 12.

Ricordati che se subisci un Danno superiore a 18 punti di Energia vieni colpito dalle *Vertigini*. Se vinci vai al **47**.

169

La stanza è completamente buia. Requisiti per rimanere nella stanza:

- non essere stato colpito dalla *Paura del buio*;
- possedere l'Abilità *Vista*.

Nel caso tu sia stato colpito dalla *Paura del buio*, puoi utilizzare la formula magica *Buio* o un medaglione nero (se li possiedi) per guarire. Se possiedi entrambi i requisiti puoi rimanere (vai al **121**), in caso contrario devi necessariamente uscire (vai al **284**).

170

Improvvisamente appare Tishen al tuo fianco. Sembra volerti dire qualcosa, ma la interrompi prontamente: "Eccoti qui, finalmente!! Lascia parlare me ora: voglio delle risposte, e le voglio adesso!!! Spiegami cosa cercano realmente questi terroristi, se davvero vuoi aiutarmi!!". La tua reazione è decisa e poco garbata, ma purtroppo te ne accorgi troppo tardi: sono ore che sei rinchiuso qui dentro, e i tuoi nervi iniziano a cedere. Tishen ti guarda titubante, ma poi il suo volto assume un'aria

più rilassata: avendo capito quello che stai rischiando, decide di esaudire la tua richiesta: “I dati che cerchiamo ci servono per ultimare il nostro prodotto: si tratta di un virus. So che potrà sembrarti strano, ma nella tua testa ci sono alcuni codici di programmazione necessari per l’ottenimento di questo virus. Il problema è un altro: i terroristi che si sono introdotti qui per uccidervi cercano quei dati proprio come noi, per progettare anche loro un virus informatico. Tuttavia, i loro intenti sono diversi dai nostri: noi stiamo progettando questo virus per ottenere il controllo dell’intero sistema informatico globale, in modo da poter diventare i leader del settore, mentre loro... loro vogliono creare un virus letale!”. “E cosa significa?”, chiedi alla ragazza con tono incredulo. Vai al **475**.

171

Inserisci la pietra nella fessura (cancellala dal foglio del personaggio) ed aspetti che lo strumento ne elabori la struttura. Purtroppo però sembra non accadere nulla, quindi ti allontani. Se vuoi esaminare il contenitore vai al **37**, se vuoi dare un'occhiata al computer vai all'**83**. Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In caso contrario puoi uscire (vai al **267**).

172

Muovi la leva, ma solo dopo averla toccata ti accorgi che è talmente calda da ustionarti (perdi 3 punti di Energia). Se vuoi muovere un'altra leva vai al **454**. In caso contrario, puoi avvicinarti allo zaino (vai al **103**) o uscire utilizzando una delle due porte:



- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).



173

Il prigioniero crolla a terra privo di vita (prendi nota del codice E3). Se vuoi puoi prendere la sua arma (Danno: 1D+3) e la sua corazza (Protezione: 1). Inoltre puoi finalmente riprendere lo zaino che ti aveva rubato (modifica nuovamente il foglio del personaggio). Purtroppo però, quando ti volti per orientarti, ti accorgi di esserti perso all'interno di questi cunicoli: nella foga della corsa, non sei riuscito a memorizzare il percorso effettuato, ed ora non sai più da che parte procedere. Imbocchi un corridoio a caso tra i vari presenti, quindi ti trovi a dover percorrere una galleria stretta e tortuosa che procede decisamente in salita. Non è affatto la strada da cui sei venuto, ma non ti resta che provare. Dopo qualche minuto il corridoio si interrompe: ai tuoi piedi c'è un'apertura che consente di arrivare ad un altro passaggio a circa tre metri più in basso. Tira un dado: se ottieni 1 o 2 subisci un Danno di 2 punti di Energia durante la caduta (se possiedi l'Abilità *Salto* non subisci alcun tipo di Danno). Dopo aver effettuato il salto, ti guardi intorno per orientarti: ti trovi in un corridoio abbastanza buio, ed inizi a percorrerlo in direzione dell'unica luce che riesci a scorgere. Vai al **254**.

174

Apertura porta: Riga 6 - Riga 13 - Riga 14 - Riga 20 - Riga 26. Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi chiusa, devi necessariamente combattere (vai al **45**). Se invece la trovi aperta puoi fuggire immediatamente: una volta fuori, ti trovi nuovamente nel piccolo passaggio e devi decidere cosa fare: se vuoi entrare nella porta di fronte a te vai al **413**, se invece vuoi proseguire a destra verso il bivio ed il corridoio principale vai al **265**.

175

Avvicinandoti al vaso, noti che attaccato ad esso c'è un foglio, sul quale ci sono alcune istruzioni:

"All'interno di questo vaso ci sono una serie di chiavi: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, L. Per prenderne una è necessario gettare nel vaso una delle chiavi identiche che già possiedi".

Devi quindi effettuare una scelta: se vuoi seguire le istruzioni contenute nel foglio, devi gettare nel vaso una chiave e prenderne un'altra di cui hai bisogno (se hai intenzione di fare ciò, apporta le relative modifiche al foglio del personaggio e prendi nota del codice A9). Ora puoi esaminare i computer (vai all'**87**), controllare la parete (vai al **346**), dare un'occhiata ai cassetti del tavolo (vai al **446**) o avvicinarti alla mensola (vai al **469**). Se invece preferisci uscire vai al **2**.

176

Hai digitato il numero 4 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.



177

Una volta collegati i cavi, inserisci la presa della corrente. Purtroppo sembra non accadere nulla: probabilmente il monitor era già danneggiato, oppure hai inserito i cavi in maniera sbagliata. Se vuoi tentare nuovamente vai al **399**. Se invece credi che questo strumento rappresenti in realtà solo una perdita di tempo, puoi allontanarti e lasciarlo qui o smontarlo e rimettere nello zaino i vari componenti (a seconda della tua scelta, modifica di conseguenza il foglio del personaggio): dopo aver deciso cosa fare, vai al **91** per entrare nella stanza oppure vai al **395** per entrare nel cunicolo.

178

Con un salto ti aggrappi alla parete fino ad arrivare all'apertura, quindi infili la mano al suo interno per esplorarla. Purtroppo nella fessura non c'è niente, a parte i resti di alcuni animali ormai morti. Scendi lentamente e ti guardi intorno, indeciso sul da farsi: se vuoi esaminare lo scatolone vai al **429**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:

- la porta del "Corridoio interno di servizio" (vai al **409**);
- la porta senza indicazioni (vai al **354**).

179

Ti trovi nel retro della stanza: c'è solo una sottile parete a separarti dal resto dell'ambiente, quindi la temperatura è estremamente bassa anche qui. Dal punto in cui ti trovi, largo appena un metro, puoi muoverti in due direzioni: verso la stanza o verso un cunicolo laterale. Le due aperture sono una di fronte all'altra: tuttavia se dal punto in cui ti trovi la stanza è

ben visibile in tutti i suoi dettagli, lo stesso non si può dire per la piccola apertura. Si tratta infatti di un cunicolo appena illuminato ed estremamente profondo, del quale non riesci a vedere la fine. Inoltre, un altro piccolo dettaglio attira la tua attenzione: a pochi centimetri da te, in basso, c'è una complessa presa della corrente. Se vuoi entrare nella stanza vai al **91**, se vuoi percorrere il cunicolo vai al **395**, se invece vuoi esaminare la presa della corrente vai al **337**.

180

Cavo bianco: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H1);

fessura rossa - collegamento B (codice H8);

fessura rossa - collegamento C (codice H5);

collegamento A - collegamento B (codice H2);

collegamento A - collegamento C (codice H10);

collegamento B - collegamento C (codice H7).

Vai al **317**.



181

Ti avvicini con l'idea di premere il pulsante, ma ti accorgi che l'ha già fatto qualcun altro. Probabilmente si tratta di un meccanismo di emergenza, ma non puoi esserne sicuro.

Se vuoi esaminare i monitor vai al **479**, se invece vuoi uscire vai al **191**.



182

Cavo rosso: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H3);

fessura rossa - collegamento B (codice H4);

fessura rossa - collegamento C (codice H10);

collegamento A - collegamento B (codice H7);

collegamento A - collegamento C (codice H5);

collegamento B - collegamento C (codice H2).

Vai al **449**.



183

Se possiedi tutti e tre i codici G1, H9 ed H10 vai al **99**. In caso contrario vai al **177**.

184

A questo punto ti resta solo da collegare il cavo rosso: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H8);

fessura rossa - collegamento B (codice H5);

fessura rossa - collegamento C (codice H2);

collegamento A - collegamento B (codice H10);

collegamento A - collegamento C (codice H7);

collegamento B - collegamento C (codice H3).

Vai al **316**.

185

L'apertura è totalmente invasa da una fitta ragnatela. Se sei stato colpito dall'*Aracnofobia* vai al **336**, altrimenti vai al **241**.

186

"Preferisco proseguire da solo", rispondi freddamente. Il volto del prigioniero, dapprima sorridente e disponibile, si fa improvvisamente cupo. "Come osi rifiutare la mia proposta?", grida rabbioso, "con le tue parole hai firmato la tua condanna a morte!". Dopodichè si lancia contro di te sguainando la sua spada: preso alla sprovvista, non hai modo di fuggire.

Prigioniero: Energia: 26, Danno: 1D+3, Protezione: 1, Combattività: 8, Resistenza: 12.

Se vinci vai al **335**.

187

Digita uno dei numeri sulla tastiera per inserire la terza cifra. Dopo aver scelto, vai al paragrafo corrispondente:

1: vai al **243**; 2: vai all'**11**; 3: vai al **98**; 4: vai al **16**;

5: vai al **443**; 6: vai al **110**; 7: vai al **144**; 8: vai al **205**;

9: vai al **379**; 0: vai al **303**.

188

La tua riserva d'aria si è ormai esaurita, e ancora non riesci a vedere la fine del passaggio. Purtroppo non hai modo di salvarti, e muori annegato. La tua avventura termina qui.



189

Messa da parte la fotografia, ti concentri sulla scatola: è chiusa a chiave, e sulla serratura c'è la lettera D. Se possiedi la chiave D vai al **333**. In caso contrario, puoi esaminare il meccanismo che intravedi accanto alla porta (vai al **39**) o uscire (vai al **322**).

190

Inizi a scendere la scala, prestando attenzione ad eventuali pericoli. Mano mano che scendi, però, ti accorgi che le dimensioni dell'apertura sono sempre più piccole, a tal punto che dopo pochi secondi non riesci più a proseguire. Ti ritrovi bloccato in un pozzo del quale non vedi la fine, con un terribile ed angosciante senso di claustrofobia: di colpo, hai come la sensazione che la botola dell'apertura possa chiudersi da un momento all'altro. E se davvero ciò dovesse accadere? Guardi verso l'alto, e ti sembra di vedere la botola chiudersi poco alla volta. Vieni improvvisamente preso dal panico: se vuoi risalire la scala vai al **246**, se invece vuoi trovare una soluzione per scendere vai al **77**.

191

Da lontano, senti provenire un rumore già sentito altre volte: si tratta sicuramente di quello che ti hanno indicato come S.R.M., quindi apri velocemente la porta con le chiavi già utilizzate in precedenza: ti trovi nuovamente nell'Ufficio di controllo, e fortunatamente il rumore sembra scomparso. In un angolo intravedi un piccolo zaino, al cui interno sembrano esserci alcune provviste: probabilmente apparteneva ad un altro prigioniero. Su una parete, invece, vedi una serie di leve di

metallo. Osservando bene la stanza, ti accorgi che ci sono ben due porte, una di fronte all'altra: la prima è una porta di metallo, che rappresenta l'ingresso principale; la seconda è una piccola porta di legno piuttosto deteriorata a causa dell'umidità, sulla quale è scritto: "Sala monitor". Sulla serratura della porta di legno sono incise tre lettere: B, F e J. Se vuoi avvicinarti allo zaino vai al **103**, se vuoi avvicinarti alle leve vai al **209**.

Se invece vuoi uscire, puoi scegliere una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

192

Lo strumento è inutilizzabile. Nel bancone non c'è altro di interessante: se vuoi esaminare l'altro bancone vai al **458**, se invece vuoi uscire vai al **267**.

193

Ti avvicini lentamente verso la curva a destra. Dopo aver svoltato, ti trovi a dover percorrere un corridoio lungo circa quindici metri, in fondo al quale intravedi un'altra curva a destra. A circa metà corridoio passi accanto ad un cadavere: è morto pugnalato alle spalle. Questo settore del laboratorio è piuttosto in disordine, e rende bene l'idea del caos verificatosi in questo posto prima della tua venuta: probabilmente si trattava di un addetto al laboratorio che, per ragioni sconosciute, è stato ucciso. Arrivi fino in fondo, poi svolti a destra: il corridoio in cui ti trovi ora presenta due porte sulla destra, e tu sei esattamente all'altezza della prima di esse.



"Camera sperimentale" - Apertura porta: Riga 3 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 12 - Riga 24 - Riga 25.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e vuoi entrare vai al **277**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopo di che vai al **277**. Se invece vuoi spostarti, devi decidere da che parte procedere: se vuoi andare avanti verso la seconda porta vai al **436**, se invece vuoi tornare indietro e ripercorrere nuovamente la curva vai al **281**.

194

Arrivi nei pressi di un'altra stanza.

"Refrigeratore" - Apertura porta: Riga 3 - Riga 5 - Riga 13 - Riga 15 - Riga 25 - Riga 28 - Riga 30.

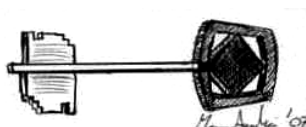
Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **327**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **327**. Se invece vuoi spostarti, vai al **328** per proseguire verso sinistra, oppure vai al **437** per proseguire verso destra ed arrivare alla curva a destra.

195

La porta si chiude alle tue spalle: nell'ambiente in cui ti trovi non sembrano esserci pericoli. Su un grande tavolo che si estende lungo tutto il perimetro della stanza ci sono una serie di

computer, che però non sembrano funzionanti. Altri piccoli dettagli attirano la tua attenzione, come una mensola a circa due metri di altezza, una parete piena di strani segni ed un piccolo vaso a terra. Hai numerose possibilità: puoi esaminare i computer (vai all'**87**), controllare la parete (vai al **346**), dare un'occhiata ai cassetti del tavolo (vai al **446**), avvicinarti alla mensola (vai al **469**) o esaminare il vaso (vai al **100**).

Se invece preferisci uscire vai al **2**.



196

Ti dirigi verso la curva a sinistra. Dopo aver svoltato, ti trovi di fronte ad uno spettacolo raccapricciante: sembra che qui abbia avuto luogo una terribile carneficina. Corpi orrendamente mutilati e numerose tracce di sangue ti danno l'idea di ciò che è successo. Cerchi di chiudere gli occhi per non assistere ad un simile scempio, ma una volta arrivato al centro del passaggio devi decidere da che parte andare: se vuoi continuare a percorrere il corridoio fino alla curva a sinistra vai al **130**. In alternativa, al centro del corridoio, c'è un'apertura sul lato destro, dalla quale puoi vedere un nuovo corridoio. Se vuoi prendere questa direzione vai al **38**.

197

Se vuoi bere il liquido nella fiala vai al **50**. Se possiedi l'Abilità *Sicurezza*, puoi verificarne il contenuto per capire se il liquido sia bevibile o tossico (vai al **248**).



198

Arrivi nei pressi della curva. Dopo aver svoltato a sinistra, ti trovi in un piccolo corridoio stretto e ben illuminato. Sembra che qui ci siano diversi strumenti di precisione a terra, probabilmente sono lì a causa di un violento scontro, utilizzati da qualcuno per difendersi come possibile. Sulla sinistra, al centro del passaggio, c'è una porta:

"Centro di calcolo" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 9 - Riga 14 - Riga 15 - Riga 21 - Riga 27.

Solo arrivando nei pressi di questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **148**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodiché vai al **148**. Se vuoi spostarti, vai al **196** per proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi, oppure vai al **305** se vuoi tornare indietro.

199

Le corazze sono tutte danneggiate, quindi assolutamente inutilizzabili. Se vuoi esaminare la cassaforte vai al **145**, se vuoi strisciare sotto il tavolo per avvicinarti al corpo vai al **348**. In caso contrario, puoi dirigerti verso gli imballi nell'altro lato della stanza (vai al **292**), oppure uscire (vai al **420**).

200

Decidi di liberarti senza lasciar cadere lo zaino. Tira due dadi, ed aggiungi 1 al risultato ottenuto per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi. Se possiedi l'Abilità *Fiato*, aggiungi un

altro punto al risultato. Se il totale è pari o superiore a 18, riesci a liberarti e continui a scendere. Se il risultato è inferiore a 18, devi provare di nuovo a lanciare i dadi: hai solo cinque tentativi. Ad ogni tentativo successivo al primo, puoi aggiungere 1 al punteggio ottenuto (+1 al secondo tentativo, +2 al terzo tentativo, ecc). Ad ogni tentativo fallito perdi 1D-2 di Energia per via delle ferite subite per tentare di liberarti. Se al quinto tentativo non riesci ancora ad ottenere un punteggio pari o superiore a 18, muori soffocato e la tua avventura termina qui. Se invece riesci a liberarti vai al **49**.

201

Hai digitato il numero 6 come prima cifra. Vai al **44** per digitare la seconda cifra.

202

Hai digitato il numero 8 come quarta cifra. Vai al **48** per verificare se la password che hai inserito è corretta.

203

Appena tocchi il monitor con un dito il tuo corpo viene attraversato da una strana energia, che ti scaraventa a terra (sei stato colpito da quattro fobie a tua scelta). Se vuoi toccare un altro monitor, decidi di leggere nuovamente il foglio contenuto nella bacheca per non commettere altri errori (vai al **93**). In caso contrario, non ti resta che dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**), controllare l'apertura circolare (vai al **358**) o uscire (vai al **26**).



204

Ora che il cavo doppio blu-bianco è stato collegato, puoi sistemare gli altri due cavi.

Cavo nero: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H7);

fessura rossa - collegamento B (codice H3);

fessura rossa - collegamento C (codice A4);

collegamento A - collegamento B (codice E1);

collegamento A - collegamento C (codice G2);

collegamento B - collegamento C (codice C6).

Vai al **184**.

205

Hai digitato il numero 8 come terza cifra. Vai al **65** per digitare la quarta cifra.

206

Ti avvicini a quello che sembra essere uno schermo a cristalli liquidi incassato nella parete. Alla destra dello schermo c'è una piccola fessura verticale, e poco più a destra una piccola tastiera. Purtroppo non ci sono istruzioni di nessun genere, quindi non sai cosa devi fare. Tuttavia, la fessura sembra fatta apposta per una scheda. Se possiedi una tessera magnetica vai al **342**. Se non la possiedi, non hai modo per far funzionare lo schermo, quindi non ti resta che esaminare la cassa (vai al **297**), provare a salire al livello superiore (vai al **462**) o uscire (vai al **135**).

207

Ora che il cavo doppio blu-nero è stato collegato, puoi sistemare gli altri due cavi.

Cavo rosso: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H7);

fessura rossa - collegamento B (codice C5);

fessura rossa - collegamento C (codice G2);

collegamento A - collegamento B (codice H6);

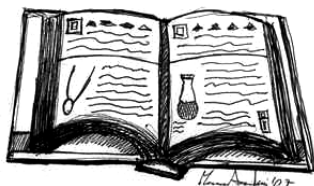
collegamento A - collegamento C (codice A4);

collegamento B - collegamento C (codice C6).

Vai al **355**.

208

Nonostante l'apparenza, gli scatoloni sono vuoti. In fondo ad uno di essi, tuttavia, trovi una piccola fiala contenente uno strano liquido. La fiala è estremamente delicata, ed in parte già scheggiata, quindi se la porti con te potrebbe rompersi da un momento all'altro. Se vuoi puoi berla (vai al **381**). Se preferisci non rischiare, puoi verificarne il contenuto: per fare ciò è necessario possedere l'Abilità *Sicurezza*. Se possiedi tale Abilità vai al **6**. Se invece preferisci non berla, puoi dare un'occhiata al mobiletto di legno (vai al **164**), avvicinarti al pannello dell'elettricità (vai al **441**) o uscire (vai al **108**).





209

Ora che sei abbastanza vicino alle leve, riesci a contarne ben sette. Sembrano identiche: viste le precedenti esperienze, questo meccanismo potrebbe anche essere pericoloso, quindi decidi di valutare bene la situazione prima di rischiare a muoverne qualcuna. Proprio sotto le leve vedi inoltre una strana incisione sulla parete:

E	V	A	P	E	R	A
L	M	E	C	C	A	Z
A	L	M	O	A	T	I
M	I	S	I	N	T	O
I	E	R	A	V	I	N
T	T	E	S	A	L	A

Guardando la parete, ti chiedi cosa potranno mai significare quelle lettere. Se vuoi muovere una delle leve vai al **454**. In caso contrario, puoi avvicinarti allo zaino (vai al **103**) o uscire utilizzando una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

210

Inizi a percorrere il passaggio, piuttosto stretto e scarsamente illuminato. A quanto pare ci sono tre porte sulla sinistra, una di seguito all'altra, mentre di fronte c'è una porta chiara che probabilmente è l'unico accesso a tale corridoio. Da fessure a

pochi centimetri da terra fuoriesce uno strano fumo, dal rumore sembra essere causato da un acido corrosivo. L'ambiente ti fa rabbrivire. Arrivi alla porta centrale, sulla quale è scritto "Sala responsabili": anche questa sembra non comandata da timer, infatti sulla serratura c'è la lettera G. Se possiedi la chiave G puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei entrato (vai al **476**). Se non possiedi la chiave G, oppure non vuoi entrare, puoi tornare verso la porta alle tue spalle (vai al **268**) oppure proseguire verso quelle davanti a te (vai al **131**).



211

La botola si chiude qualche istante dopo. Purtroppo il prigioniero è fuggito con il tuo zaino e tutto il suo contenuto (cancella definitivamente gli oggetti del foglio del personaggio ed anche lo zaino: ora che hai perso tutto, ricordati di cancellare la penalità relativa allo zaino che possedevi). Ti volti per esaminare la stanza: nei pressi della botola vedi un armadio a muro, mentre di fronte a te c'è un piccolo armadietto metallico. Se vuoi esaminare il cadavere vai al **242**, se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se vuoi avvicinarti all'armadietto metallico vai al **97**. Se invece vuoi uscire vai al **412**.



212

Verifica i codici posseduti nella riga H della sezione codici nel foglio del personaggio. A seconda della coppia di codici che possiedi, prendi nota del codice corrispondente:

codici H1 e H8 (codice A4);

codici H1 e H5 (codice E1);

codici H1 e H2 (codice F6);

codici H8 e H5 (codice D2);

codici H8 e H2 (codice C5);

codici H5 e H2 (codice G2).

Vai al **273**.

213

Con un salto, ti aggrappi alla mensola, che sembra estremamente resistente, riuscendo a mantenerti appeso ad essa e a sollevarti fino ad esaminarla. Purtroppo sulla mensola non c'è nulla: tuttavia hai guadagnato 1 punto di Abilità *Agilità* (prendi nota del codice B6). Ora puoi esaminare i computer (vai all'**87**), controllare la parete (vai al **346**), dare un'occhiata ai cassetti del tavolo (vai al **446**) o esaminare il vaso (vai al **100**). Se invece preferisci uscire vai al **2**.

214

Dopo pochi passi ti trovi in un nuovo corridoio, che prosegue sia verso destra che verso sinistra per circa cinque metri. Davanti a te c'è una porta chiusa:

"Ufficio tecnico" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 13 - Riga 26 - Riga 28 - Riga 30.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti

potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **326**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **326**. Se invece vuoi spostarti, percorrere nuovamente il piccolo corridoio secondario alle tue spalle (vai al **301**) oppure proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi ora procedendo verso sinistra (vai al **439**) o verso destra (vai al **32**).



215

Premi il tasto "F1", ma improvvisamente il sistema ha un sovraccarico di energia. Spaventato dalle scintille che si sprigionano, arretri leggermente, ma inciampi su un cavo e cadi all'indietro, sbattendo la testa a terra (perdi un'Abilità a tua scelta). Il computer, tuttavia, è ancora acceso, e se vuoi puoi premere un altro tasto:

se premi il tasto "Esc" vai al **403**;

se premi il tasto "Invio" vai al **264**;

se premi la combinazione "Ctrl+Alt+Canc" vai al **58**.

Se non vuoi premere nessun tasto, puoi esaminare il contenitore (vai al **37**) o dare un'occhiata allo strumento elettronico (vai al **389**). Se invece vuoi avvicinarti all'altro bancone vai al **440**. In caso contrario puoi uscire (vai al **267**).



216

Il secondo tavolo si trova accanto al primo. Ad una prima occhiata sembra stranamente ordinato rispetto al resto della stanza. Apri i cassetti per vedere se c'è qualcosa di interessante, ed all'interno di uno di essi trovi una piccola valigetta, chiusa tramite un meccanismo apparentemente complesso. E' di colore nero e sembra in buono stato: non è molto pesante, e scuotendola non senti alcun rumore. Sulla maniglia della valigetta c'è un piccolo bigliettino: incuriosito, inizi a leggerlo.

"Questa valigetta contiene un terribile esplosivo, se proverai ad aprirla esploderai",

"Una di queste quattro frasi è falsa",

"Questa valigetta contiene anche un unguento curativo, e tre di queste frasi sono vere",

"Questa valigetta non contiene niente, è stata messa qui solo per farti perdere tempo. Le frasi false sono solo due".

Del tutto sorpreso da queste indicazioni, ti rendi conto che aprire quella valigia potrebbe essere un rischio molto grande, quindi sarebbe meglio valutarle prima di compiere una scelta. Se decidi di aprire la valigetta vai al **433**. In caso contrario, puoi avvicinarti al primo tavolo (vai al **351**), al terzo tavolo (vai al **228**), oppure uscire (vai al **310**).

217

La conca sembra completamente vuota, quindi decidi di non perdere altro tempo. Se vuoi esaminare la parete opposta vai al **259**, se invece vuoi utilizzare la seconda scala per uscire vai al **352**.

218

Ora che hai unito i cavi rosso e blu, devi decidere in quale contatto inserire le due estremità.

Estremità rossa:

- collegamento A (codice H1);
- collegamento B (codice H8);
- collegamento C (codice H5);
- fessura rossa (codice H2).

Estremità blu:

- collegamento A (codice H1);
- collegamento B (codice H8);
- collegamento C (codice H5);
- fessura rossa (codice H2).

Dopo aver preso nota dei due codici corrispondenti, vai al **129**.

219

Hai digitato il numero 2 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.



(Fig. 4) C'è un uomo a terra proprio sotto il tavolo: è sdraiato su un fianco e sembra privo di vita



220 (*Fig. 4*)

Ti avvicini al tavolo in cerca di qualche oggetto interessante. Mentre rovistì tra le confezioni, noti una specie di cassaforte proprio sulla parete di fronte a te: probabilmente contiene qualcosa di interessante. Inoltre intravedi alcune piccole corazze alla base del tavolo, ma quando ti abbassi per vedere se facciano al caso tuo ti accorgi che c'è un uomo a terra proprio sotto il tavolo: è sdraiato su un fianco e sembra privo di vita. Il tavolo è molto ampio, quindi per verificare se è vivo o meno dovresti strisciare sotto di esso, rischiando di essere colpito da un grosso monitor in bilico tra il bordo ed il muro. L'idea di spostare il tavolo per evitare di essere colpito dal monitor non sembra molto allettante, in quanto l'intera struttura sembra fissata al muro, e comunque molto pesante. Se vuoi esaminare la cassaforte vai al **145**, se vuoi dare un'occhiata alle corazze vai all'**85**, se vuoi strisciare sotto il tavolo per avvicinarti al corpo vai al **348**. In caso contrario, puoi dirigerti verso gli imballi nell'altro lato della stanza (vai al **292**), oppure uscire (vai al **420**).

221

Hai digitato il numero 8 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.

222

Apri la serratura con la chiave K. All'interno della cassa c'è una splendida corazza d'oro (Protezione: 10). Dopo averla presa, aggiorna il foglio del personaggio e prendi nota del codice C8. Se vuoi avvicinarti allo strumento digitale vai al **206**, se vuoi

provare a salire al livello superiore vai al **462**. Se invece vuoi uscire vai al **135**.

223

Apertura porta: Riga 2 - Riga 9 - Riga 14 - Riga 15 - Riga 21 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta fuori, ti trovi nuovamente nel corridoio dal quale sei entrato e devi decidere cosa fare: se vuoi procedere verso destra vai al **305**, se invece vuoi andare a sinistra vai al **196**. Nel caso tu decida di rimanere nella stanza, l'unica cosa che puoi fare è esaminare la vasca (vai al **63**).



224

I vari oggetti sembrano privi di interesse, ad eccezione di un piccolo bigliettino bianco. Allunghi la mano per prenderlo, stando attento a non ferirti. Tira due dadi, ed aggiungi al punteggio ottenuto il valore di Abilità *Agilità* che possiedi: se ottieni un risultato pari o superiore a 18 vai al **421**, altrimenti vai al **35**.

225

Fuggi senza voltarti, ma ben presto ti rendi conto di esserti perso. Ormai non hai più modo di recuperare il tuo zaino, né di ritrovare il prigioniero (cancella definitivamente gli oggetti del foglio del personaggio ed anche lo zaino: ora che hai perso tutto, ricordati di cancellare la penalità relativa allo zaino che possedevi). Percorri il corridoio in cui ti trovi fino a che non si interrompe: ai tuoi piedi c'è un'apertura che consente di arrivare ad un altro passaggio circa tre metri più in basso. Tira un dado: se ottieni 1 o 2 subisci un Danno di 2 punti di Energia durante la caduta (se possiedi l'Abilità *Salto* non subisci alcun tipo di Danno). Dopo aver effettuato il salto, ti guardi intorno per orientarti: ti trovi in un corridoio piuttosto buio, ed inizi a percorrerlo in direzione dell'unica luce che riesci a scorgere. Vai al **254**.

226

A quanto pare il secondo cassetto è chiuso a chiave, e sulla serratura è incisa la lettera I. Se possiedi la chiave I puoi aprirlo (vai all'**84**), in caso contrario puoi esaminare il primo cassetto (vai al **383**), esaminare la fessura (vai al **274**; in questo caso, ricordati che per raggiungere la fessura è necessario possedere l'Abilità *Arrampicata*) o uscire (vai al **57**).



227

Muovi la leva, ma solo dopo averla toccata ti accorgi che è talmente calda da ustionarti (perdi 3 punti di Energia). Se vuoi muovere un'altra leva vai al **454**. In caso contrario, puoi avvicinarti allo zaino (vai al **103**) o uscire utilizzando una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

228

Ti avvicini al terzo tavolo, ma non riesci a trovare nulla di interessante, eccetto una piccola fotografia. La osservi attentamente: la foto ritrae un ragazzo, ma più la guardi più ti sembra di averlo già conosciuto. Come al solito, però, hai solo dei vaghi ricordi, e non riesci a capire chi possa essere. Rimetti la foto dove l'hai trovata e ti appoggi al tavolo per riposarti qualche secondo: improvvisamente ti rendo conto che c'è qualcosa di strano, in quanto il tavolo sembra muoversi. Sembra quasi che il pavimento sotto di esso non sia stabile. Se vuoi esaminarlo meglio vai all'**81**. In caso contrario, puoi avvicinarti al primo tavolo (vai al **351**), al secondo tavolo (vai al **125**), oppure uscire (vai al **310**).

229

(Requisito per leggere questo paragrafo: non possedere l'*Idrofobia*. Se possiedi il requisito puoi continuare a leggere, in caso contrario devi effettuare direttamente una delle due scelte alla fine del paragrafo).



La conca contiene un po' d'acqua, e ti avvicini per darti una rinfrescata. Appena ti bagni il viso però, avverti una strana sensazione agli occhi, come una sorta di benessere. Hai acquisito l'Abilità *Vista* (prendi nota del codice C9).

Se vuoi esaminare la parete opposta vai al **259**, se invece vuoi utilizzare la seconda scala per uscire vai al **352**.



230

Se possiedi un valore di Abilità *Agilità* pari o superiore a 6 vai al **213**, in caso contrario vai all'**1**.

231

La stanza è piuttosto tetra: una strana foschia ti impedisce di avere una buona visuale. I tuoi nervi sono tesi al massimo nella percezione di eventuali pericoli, ma è uno strano ghigno ad attirare la tua attenzione: in un angolo della stanza, una strana creatura con un mantello nero ti osserva beffarda. "Chi sei?", chiedi con tono deciso. Nessuna risposta. Seppur tu voglia far credere di essere sicuro di te, hai uno strano timore. Con una voce gracchiante, la creatura si rivolge a te: "Io sono il guardiano di questa stanza. Vuoi combattere?". La sua richiesta è spavalda. "Deciditi, o deciderò io per te...", continua la creatura. Devi pensare in fretta. Se vuoi combattere vai al **162**, se invece preferisci evitare lo scontro vai al **298**.

232

In un angolo intravedi un piccolo zaino, al cui interno sembrano esserci alcune provviste: probabilmente apparteneva ad un altro prigioniero. Su una parete, invece, vedi una serie di leve di metallo. Osservando bene la stanza, ti accorgi che ci sono ben due porte, una di fronte all'altra: la prima è una porta di metallo, che rappresenta l'ingresso principale in questa stanza; la seconda è una piccola porta di legno piuttosto deteriorata a causa dell'umidità, sulla quale c'è scritto: "Sala monitor". Sulla serratura della porta di legno sono incise tre lettere: B, F e J. Se vuoi avvicinarti allo zaino vai al **103**, se vuoi avvicinarti alle leve vai al **209**. Se invece vuoi uscire, puoi scegliere una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

233

I libri sembrano molto vecchi. Inizi a leggerne qualcuno, ma si tratta per la maggior parte dei casi di manuali che trattano materie economiche. Tuttavia, tra i vari volumi, trovi un interessante resoconto sulle sostanze velenose e benefiche preparate precedentemente in questo laboratorio: potrebbe risultarti utile nel riconoscimento di alcune di esse. Sfogli il manuale per qualche minuto (hai acquisito l'Abilità *Sicurezza*, prendi nota del codice F8), dopodichè decidi di non perdere altro tempo e scendi dal livello superiore: una volta tornato giù con un salto, puoi esaminare la cassa (vai al **297**), avvicinarti allo strumento digitale (vai al **206**) o uscire (vai al **135**).



234

La prima cosa che attira la tua attenzione è la presenza di un enorme dispositivo sulla parete, composto da sei piccoli monitor posti curiosamente uno di seguito all'altro. A parte questo, la stanza è estremamente disordinata: un paio di tavoli sono stati distrutti ed accatastati in un angolo, probabilmente i resti di una postazione di lavoro di qualche dirigente. Infine, esattamente al centro della parete di fronte alla porta d'entrata, è presente un enorme foro circolare. Se vuoi avvicinarti ai monitor vai al **93**, se vuoi dare un'occhiata ai tavoli distrutti vai al **153**, se vuoi controllare l'apertura circolare vai al **358**. In caso contrario puoi uscire (vai al **26**).

235

Afferri la casacca del prigioniero e lo volti: l'uomo è ancora vivo, ma le sue condizioni sono a dir poco pietose. Gravemente ferito in diverse parti del corpo, l'uomo è anche incatenato ad un braccio. Osservi la sua casacca: si tratta del prigioniero con la casacca numero 7. "Chi ti ha ridotto così?", chiedi all'uomo. Ma lui sembra non avere forza per risponderti, probabilmente il dolore è troppo forte e si trova in uno stato di incoscienza. All'improvviso il prigioniero farfuglia qualcosa, e devi avvicinarti per riuscire a capirne le parole: "L'uomo con la casacca numero 4... non fidarti di lui...". "Perchè? Di chi si tratta?", rispondi incuriosito. "L'uomo con la casacca numero 4... farabutto... farabutto...". Il prigioniero sta lentamente perdendo conoscenza, infatti ripete incessantemente la stessa frase più volte. Probabilmente ha subito un grave trauma psicologico che gli ha causato anche problemi mentali. Ma chi può aver mai ridotto un uomo in questo stato? Per quale

motivo? E soprattutto, in che modo? Dopo aver nuovamente voltato l'uomo, ti allontani fino a tornare al centro della stanza: se vuoi esaminare la cassaforte vai al **145**, se vuoi dare un'occhiata alle corazze vai all'**85**. Se vuoi dirigerti verso gli imballi nell'altro lato della stanza vai al **292**, se invece vuoi uscire vai al **420**.

236

Cavo rosso: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H3);

fessura rossa - collegamento B (codice H4);

fessura rossa - collegamento C (codice H10);

collegamento A - collegamento B (codice H7);

collegamento A - collegamento C (codice H5);

collegamento B - collegamento C (codice H2).

Vai al **356**.

237

Ti trovi esattamente nei pressi di una porta chiusa.

"Camera sperimentale" - Apertura porta: Riga 3 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 12 - Riga 24 - Riga 25.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e vuoi entrare vai al **277**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **277**. Se invece vuoi spostarti, devi decidere da che parte procedere: i due lati del corridoio sembrano identici, ma da una



parte c'è un'altra porta prima della curva. Se vuoi andare verso questa seconda porta, vai al **436**. Se invece vuoi proseguire nell'altra direzione verso la curva a sinistra vai al **281**.

238

Hai digitato il numero 6 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.

239

Inizi a percorrere il passaggio da cui sei venuto. Dopo pochi passi arrivi alla curva verso sinistra, dopodichè il corridoio prosegue in salita per circa dieci metri. Una volta tornato verso il retro, puoi scegliere se avvicinarti alla presa della corrente (vai al **337**) o tornare nella stanza ghiacciata (vai al **91**).

240

I quattro cavi colorati sembrano perfettamente uguali l'uno all'altro, mentre il cavo di presa corrente ha un attacco particolare che si adatta perfettamente alla presa elettrica. Il monitor invece, nella parte posteriore, presenta una piccola fessura rossa e tre collegamenti indicati rispettivamente con le lettere A, B e C.

A quanto pare in questi quattro contatti possono essere inseriti i cavi colorati che hai trovato nel laboratorio. Prima di attaccare la presa della corrente decidi quindi di sistemare i cavi per non rischiare di bruciare qualche circuito. Ogni cavo va attaccato ad entrambe le estremità, quindi di volta in volta devi decidere a cosa collegare ciascuna di esse. Per iniziare a sistemare i cavi vai

al **399**. Ricordati che, in qualsiasi momento, puoi staccare i cavi per ricominciare il procedimento dall'inizio, nel caso che la disposizione non sia convincente: ogni volta che intendi farlo vai al **399**.

241

Utilizzando la tua arma, rompi la ragnatela in modo da poter esplorare il passaggio senza alcun tipo di problema (prendi nota del codice G4). Vai al **464**.

242

Se possiedi il codice D9 vai al **460**, altrimenti vai al **136**.

243

Hai digitato il numero 1 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.

244

Il cunicolo si interrompe subito, e nel punto in cui termina vedi una piccola pianta a terra. La pianta è morta, ma tu la riconosci istintivamente: si tratta di un'essenza curativa, che hai già visto... sì, ma quando? La tua mente è invasa dai ricordi, ma si tratta di piccoli spezzoni della tua vita. La verità è che non hai la più pallida idea di dove tu l'abbia vista, ma hai la certezza assoluta delle sue proprietà benefiche. Prendi le foglie e le immergi nell'acqua, quindi te le passi dappertutto: esattamente come immaginavi, inizi a sentirti meglio. Hai acquisito 1 punto



di Abilità *Recupero* (prendi nota del codice E4). Stai per voltarti, quando su una parete del cunicolo intravedi una strana scritta incisa nella nuda roccia: "rossa del monitor, e il cavo bianco". Ignori il senso del messaggio vista la sua incomprensibilità, e ti tuffi nuovamente nell'apertura. Una volta percorso il passaggio, sbuchi nuovamente nella stanza della quale sei venuto, e ti accingi ad uscire dall'acqua, ma proprio in quel momento senti un dolore al tallone destro: qualcosa ti ha ferito. Esci dall'acqua, e solo ora ti accorgi che sei stato morso da un Kitran (vieni colpito dall'*Idrofobia*). Dolorante, apri la porta ed esci. Vai al **284**.

245

Su una delle sedie vedi qualcosa che attrae la tua attenzione: si tratta di una piccola scatola vuota, accanto alla quale c'è una fotografia. Prendi la foto tra le mani e ti accorgi che ha qualcosa di familiare: la foto ritrae due uomini in piedi uno vicino all'altro. Uno di questi ti ricorda qualcosa, ti sembra di averlo già visto da qualche parte. Se nello zaino hai con te una fotografia vai al **163**. Se non possiedi fotografie, non ti resta che esaminare il meccanismo che intravedi accanto alla porta (vai al **39**) o uscire (vai al **322**).

246

Risali velocemente la scala fino ad arrivare nuovamente nella stanza in cui ti trovavi. Il cuore ti batte all'impazzata, e probabilmente sei salvo per miracolo. Una volta sistemato lo zaino e controllato di non aver subito ferite, esami la stanza, ma non vedi nessuno. Solo ora, controllando meglio, ti accorgi

che la botola ha in realtà un sistema di auto-chiusura a molla. Se vuoi provare nuovamente a scendere la scala vai al **482**, altrimenti vai al **332**.

247

Verifica i codici posseduti nella riga H della sezione codici nel foglio del personaggio. A seconda della coppia di codici che possiedi, prendi nota del codice corrispondente:

codici H1 e H8 (codice A4);
codici H1 e H5 (codice E1);
codici H1 e H2 (codice F6);
codici H1 e H10 (codice D2);
codici H8 e H5 (codice C5);
codici H8 e H2 (codice G2);
codici H8 e H10 (codice B9);
codici H5 e H2 (codice F7);
codici H5 e H10 (codice D1);
codici H2 e H10 (codice A5).

Vai al **438**.

248

Il liquido non è affatto dannoso, quindi puoi berlo tranquillamente. Vai al **50**.

249

Ti avvicini allo zaino, ma ti accorgi che contiene solo un barattolo vuoto. Stai per prendere almeno lo zaino, ma ti rendi conto che è talmente piccolo da poter contenere al massimo un



paio di oggetti, quindi lo lasci dov'è. Se vuoi avvicinarti alle leve vai al **209**.

Se invece vuoi uscire, puoi scegliere una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);

- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

250

Entri nel passaggio con estrema cautela, ma non appena percorri qualche passo l'apertura si chiude alla tue spalle. Sorpreso, torni indietro tentando in tutti i modi di riaprire il passaggio, ma i tuoi tentativi sembrano vani: non ti resta che sperare che questo passaggio segreto presenti un'uscita da qualche parte. Percorri il corridoio per circa venti metri senza trovare alcun ostacolo fino ad arrivare ad una curva a sinistra: davanti a te trovi ora una porta aperta. Il passaggio sbuca in un corridoio sempre all'interno del laboratorio, ma non sai in quale punto ti trovi con precisione. Purtroppo non hai modo di pensare, perchè la porta si sta per chiudere davanti ai tuoi occhi: con uno scatto fulmineo, ti getti verso la soglia e riesci ad attraversarla prima che la porta si richiuda completamente. Con il cuore che ti batte all'impazzata per il rischio corso, ti rialzi per orientarti: ti trovi in un corridoio, disturbato dal rumore fastidioso di una forte ventola. Alla tua destra intravedi un'altra stanza, mentre alla tua sinistra c'è solo una curva: tuttavia, proprio di fronte a te, c'è un'altra porta.

"Archivio" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 6 - Riga 12 - Riga 13 - Riga 20 - Riga 21 - Riga 23 - Riga 25 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al

296. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **296**. Se vuoi spostarti, puoi percorrere il corridoio in cui ti trovi verso destra in direzione dell'altra porta (vai al **237**) o verso sinistra in direzione della curva (vai al **10**).

251

La fessura è completamente vuota, quindi torni giù. Se vuoi esaminare lo scaffale vai al **470**, se invece vuoi uscire vai al **57**.



252

La cassa sembra già aperta: provi ad esaminarla, ma al suo interno non c'è niente. Se vuoi avvicinarti allo strumento digitale vai al **206**, se vuoi provare a salire al livello superiore vai al **462**. Se invece vuoi uscire vai al **135**.

253

Digita uno dei numeri sulla tastiera per inserire la quarta cifra. Dopo aver scelto, vai al paragrafo corrispondente:

1: vai al **423**; 2: vai al **260**; 3: vai al **139**; 4: vai al **416**;
5: vai al **160**; 6: vai al **119**; 7: vai al **468**; 8: vai al **202**;
9: vai all'**88**; 0: vai al **430**.



254

Dopo qualche metro arrivi ad una curva a sinistra: davanti a te trovi ora una porta aperta. Il passaggio sbuca in un corridoio sempre all'interno del laboratorio, ma non sai in quale punto ti trovi con precisione. Purtroppo non hai modo di pensare, perchè la porta si sta per chiudere davanti ai tuoi occhi: con uno scatto fulmineo, ti getti verso la soglia e riesci ad attraversarla prima che la porta si richiuda completamente. Con il cuore che ti batte all'impazzata per il rischio corso, ti rialzi per orientarti: ti trovi in un corridoio, disturbato dal rumore fastidioso di una forte ventola. Alla tua destra intravedi un'altra stanza, mentre alla tua sinistra c'è solo una curva: tuttavia, proprio di fronte a te, c'è un'altra porta.

"Archivio" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 6 - Riga 12 - Riga 13 - Riga 20 - Riga 21 - Riga 23 - Riga 25 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **296**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopo di che vai al **296**. Se vuoi spostarti, puoi percorrere il corridoio in cui ti trovi verso destra in direzione dell'altra porta (vai al **237**) o verso sinistra in direzione della curva (vai al **10**).

255

Digiti il codice numerico, ma sullo schermo appare la scritta "Codice errato". Se vuoi fare un altro tentativo vai al **70**. In caso contrario, dopo essere tornato nella stanza, puoi avvicinarti ai monitor (vai al **93**), dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**) o uscire (vai al **26**).

256

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi. Alla fine del corridoio, intravedi una piccola apertura, che porta in una stanza in basso. La visuale è molto ridotta, ma poiché non senti alcun rumore decidi di scendere. Vai al **54**.

257

Improvvisamente vieni a contatto con una strana sostanza vischiosa. Una sensazione mai provata prima invade il tuo corpo e hai quasi la sensazione di svenire. Dopo qualche secondo, riesci finalmente ad estrarre il braccio dalla fessura. Se eri stato colpito dall'*Electrofobia*, ora sei guarito (prendi nota del codice C4). A questo punto puoi esaminare il dispositivo alla destra dell'apertura (vai al **52**) o attraversare nuovamente il ponticello ed allontanarti dalla caverna (vai al **339**).

258

Premi il pulsante, ma non succede niente (prendi nota del codice B1). Indispettito per la perdita di tempo, ti volti per decidere cosa fare. Se vuoi esaminare i monitor vai al **479**, se invece vuoi uscire vai al **191**.



259

Ti avvicini alla parete: ci sono strani segni incisi sulla nuda roccia. Sono però simboli incomprensibili dei quali ignori il significato. Tra i vari segni, tuttavia, riesci a leggere chiaramente alcune parole: "i cavi blu e rosso, da collegare". Sembra lo spezzone di una frase, ma anche in questo caso l'indizio non ti è di grande aiuto. Se vuoi esaminare la conca vai al **392**, se invece vuoi utilizzare la seconda scala per uscire vai al **352**.

260

Hai digitato il numero 2 come quarta cifra. Vai al **48** per verificare se la password che hai inserito è corretta.

261

Inserisci la clessidra nella parte concava (cancellala dal foglio del personaggio): improvvisamente uno strano rumore ti fa sussultare, sembra che lo strumento stia elaborando qualcosa. Osservi il display, e dopo pochi istanti vedi apparire una piccola frase: "Collegare il cavo nero". Rimani stupito ad osservarla, e ne ignori il significato. Poiché non vedi nient'altro di interessante, puoi esaminare l'altro bancone (vai al **458**) o uscire (vai al **267**).

262

Inserisci la pietra nella fessura (cancellala dal foglio del personaggio) ed aspetti che lo strumento ne elabori la struttura. Purtroppo però sembra non accadere nulla, quindi ti allontani. Se vuoi esaminare il contenitore vai al **37**, se vuoi dare

un'occhiata al computer vai all'**83**. Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In caso contrario puoi uscire (vai al **267**).

263

A seconda del tipo di pietra che possiedi, vai al paragrafo corrispondente:

- pietra sferica (vai al **388**);
- pietra a forma di parallelepipedo (vai al **171**);
- pietra ovale (vai al **474**);
- pietra cubica (vai al **262**);
- pietra affusolata (vai al **149**).



264

Premi il tasto "Invio", ma improvvisamente il sistema ha un sovraccarico di energia. Spaventato dalle scintille che si sprigionano, arretri leggermente, ma inciampi su un cavo e cadi all'indietro, sbattendo la testa a terra (perdi un'Abilità a tua scelta). Il computer, tuttavia, è ancora acceso, e se vuoi puoi premere un altro tasto: se premi il tasto "Esc" vai al **403**, se premi il tasto "F1" vai al **215**, se premi la combinazione "Ctrl+Alt+Canc" vai al **58**.

Se non vuoi premere nessun tasto, puoi esaminare il contenitore (vai al **37**) o dare un'occhiata allo strumento elettronico (vai al **389**). Se invece vuoi avvicinarti all'altro bancone vai al **440**. In caso contrario puoi uscire (vai al **267**).



265

Dopo pochi passi arrivi nuovamente nel corridoio da cui sei venuto, esattamente all'altezza del bivio. Davanti a te c'è una porta chiusa:

"Ufficio tecnico" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 13 - Riga 26 - Riga 28 - Riga 30.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **326**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **326**. Se vuoi puoi percorrere nuovamente il piccolo corridoio secondario alle tue spalle (vai al **301**) oppure proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi procedendo verso sinistra (vai al **439**) o verso destra (vai al **32**).

266

Ti trovi esattamente al centro del corridoio; davanti a te c'è una porta chiusa.

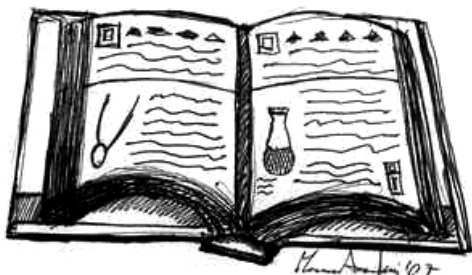
"Laboratorio computer" - Apertura porta: Riga 1 - Riga 7 - Riga 8 - Riga 11 - Riga 17 - Riga 18 - Riga 28 - Riga 29.

Solo arrivando davanti a questa porta in quel preciso momento potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e vuoi entrare vai al **166**. Se la trovi chiusa, Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **166**. Se invece vuoi spostarti, vai al **193** per proseguire verso sinistra, oppure vai al **329** per proseguire verso destra.

267

Apertura porta: Riga 3 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 12 - Riga 24 - Riga 25.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta fuori, devi decidere da che parte proseguire: verso destra (vai al **436**) o verso sinistra (vai al **281**). Se invece rimani dentro ad esaminare la stanza, vai al **458** per esaminare il bancone destro, oppure vai al **440** per esaminare il bancone sinistro.



268

Ti dirigi verso la fine del corridoio, fino ad arrivare ad una porta alla tua destra. Si tratta della "Ufficio fascicoli". Sulla serratura ci sono le lettere C ed H, quindi questa porta non è collegata a nessun timer. Se possiedi le chiavi C ed H puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei entrato (vai al **169**). Se non possiedi tali chiavi, oppure non intendi entrare, devi tornare indietro verso la porta centrale (vai al **210**).



269

Digiti il codice numerico, ma sullo schermo appare la scritta "Codice errato". Se vuoi fare un altro tentativo vai al **70**. In caso contrario, dopo essere tornato nella stanza, puoi avvicinarti ai monitor (vai al **93**), dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**) o uscire (vai al **26**).

270

Verifica i codici posseduti nella riga H della sezione codici nel foglio del personaggio. A seconda della coppia di codici che possiedi, prendi nota del codice corrispondente:

codici H1 e H8 (codice A4);

codici H1 e H5 (codice E1);

codici H1 e H2 (codice F6);

codici H8 e H5 (codice D2);

codici H8 e H2 (codice C5);

codici H5 e H2 (codice G2).

Vai al **207**.

271

Dopo qualche passo arrivi ad una curva e svolti a destra. Il corridoio prosegue per circa venti metri fino ad arrivare ad una nuova curva verso destra ma, guardando bene, prima di essa ci sono due porte: una esattamente a metà corridoio ed una pochi metri prima della curva. Rimani un attimo in silenzio: ti sembra di sentire uno strano rumore, come quello di una luce danneggiata. Questo laboratorio sotterraneo ha un aspetto a dir poco spettrale. Inizi a camminare in direzione della prima delle due porte (vai al **120**).

272

Ora che il cavo doppio bianco-rosso è stato collegato, puoi sistemare gli altri due cavi.

Cavo nero: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice A4);

fessura rossa - collegamento B (codice E1);

fessura rossa - collegamento C (codice F6);

collegamento A - collegamento B (codice H6);

collegamento A - collegamento C (codice H9);

collegamento B - collegamento C (codice C6). Vai al **427**.

273

Ora che il cavo doppio nero-rosso è stato collegato, puoi sistemare gli altri due cavi.

Cavo bianco: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H7);

fessura rossa - collegamento B (codice B9);

fessura rossa - collegamento C (codice F7);

collegamento A - collegamento B (codice D1);

collegamento A - collegamento C (codice H9);

collegamento B - collegamento C (codice C6).

Vai al **427**.

274

Ti arrampichi sulla parete per raggiungere la fessura in alto. Se possiedi il codice D7 vai al **251**, in caso contrario vai al **417**.



275

La porta è bloccata. Ti volti per decidere cosa fare, ma senti un rumore che non avresti mai voluto sentire: proprio dietro la parete, un suono stridente di roccia sgretolata si fa sempre più vicino. Hai già sentito altre volte quel suono, e in tutte le occasioni in cui ciò è capitato hai sempre rischiato di morire: si tratta dell'S.R.M.. Ti volti disperato, sperando che la porta si apra, ma questo non accade. In pochi secondi nella parete dalla quale proviene il rumore si apre una voragine: un uragano impazzito sembra penetrare nella stanza in cui ti trovi. Purtroppo non fai neanche in tempo a capire di cosa si tratti, perchè vieni travolto dalla sua furia distruttrice. In maniera impetosa, la tua avventura termina qui.

276

Inserisci il codice HPA e rimani in attesa. Dopo qualche secondo sullo schermo compare la scritta "Digitare relativo codice numerico". A quanto pare sulla tastiera sono presenti solo i tasti dei numeri 1, 2 e 3, quindi il codice deve essere composto necessariamente da una combinazione di questi tre numeri. A seconda della combinazione che intendi digitare, vai al paragrafo corrispondente:

123 (vai al **269**);

132 (vai al **396**);

213 (vai al **30**);

231 (vai al **406**);

312 (vai al **255**);

321 (vai al **67**).

277

La porta si chiude alle tue spalle: ti trovi in una stanza piuttosto buia, con due banconi ai lati sui quali ci sono una serie di strumenti di precisione. La stanza è in evidente stato di disordine, sembra che qui abbia avuto luogo un furioso combattimento. Una specie di ventola assordante rende questo ambiente ancora più fastidioso. Se ti avvicini al bancone destro vai al **458**, se ti avvicini al bancone sinistro vai al **440**. Se invece vuoi uscire, vai al **267**.

278

La porta si chiude alle tue spalle. Nella stanza in cui ti trovi ci sono due entrate distinte, una di fronte all'altra. Le porte sembrano identiche, ma su quella di fronte a te c'è una piccola targa con su scritto "Corridoio interno di servizio". Probabilmente conduce ad un passaggio interno non comunicante con il resto del laboratorio. Sulla porta dalla quale sei entrato tu, invece, non c'è alcuna indicazione. La stanza, per il resto, è decisamente vuota, a parte uno scatolone in un angolo ed una piccola apertura a circa due metri di altezza sul lato opposto. Se vuoi esaminare lo scatolone vai al **429**, se vuoi dare un'occhiata all'apertura vai al **72**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:

- la porta del "Corridoio interno di servizio" (vai al **409**);
- la porta senza indicazioni (vai al **354**).

279

Ti trovi esattamente al centro del corridoio: la porta è aperta, quindi potresti passare da quella parte. Ti affacci per vedere



cosa ci sia dopo di essa, e noti la presenza di una scalinata che scende verso il basso, alla fine della quale c'è un'altra porta pressurizzata. Se vuoi scendere vai al **485**, se invece vuoi continuare a percorrere il corridoio in cui ti trovi, ti guardi intorno: da entrambe le parti, dopo circa dieci metri, c'è una curva. Dal lato destro, però, poco prima della curva c'è un'altra porta. Se vuoi andare a destra vai al **194**, se invece vuoi andare a sinistra vai al **117**.

280

Ti trovi nei pressi di una porta chiusa.

"Progetto S.R.M." - Apertura porta: Riga 1 - Riga 9 - Riga 14 - Riga 19 - Riga 24 - Riga 25 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **278**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **278**. Se invece vuoi spostarti, inizi a guardarti intorno: verso sinistra c'è una curva a destra, mentre verso destra c'è una porta e, subito dopo, una curva a sinistra. Se vuoi procedere a sinistra vai al **167**, se invece vuoi procedere a destra vai all'**80**.

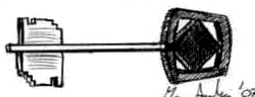
281

Ti avvicini lentamente verso la curva a sinistra. Dopo aver svoltato, ti trovi a dover percorrere un corridoio lungo circa quindici metri, in fondo al quale intravedi un'altra curva a sinistra. A circa metà corridoio passi accanto ad un cadavere: è morto pugnalato alle spalle. Questo settore del laboratorio è

piuttosto in disordine, e rende bene l'idea del caos verificatosi in questo posto prima della tua venuta: probabilmente si trattava di un addetto al laboratorio che, per ragioni sconosciute, è stato ucciso. Arrivi fino in fondo, poi svolti a sinistra: il corridoio in cui ti trovi ora presenta una porta sul lato sinistro, e ti avvicini per osservarla.

"Laboratorio computer" - Apertura porta: Riga 1 - Riga 7 - Riga 8 - Riga 11 - Riga 17 - Riga 18 - Riga 28 - Riga 29.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **166**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopo di che vai al **166**. Se invece vuoi spostarti, vai al **193** per tornare indietro, oppure vai al **329** per proseguire lungo il corridoio.



282

Accanto ad uno dei monitor intravedi una corazza argentata (Protezione: 5) ed un contenitore aperto al cui interno trovi due fiale: una contiene un liquido verde, l'altra contiene un liquido blu. Se prendi la corazza annota il codice C3. Se vuoi puoi bere una delle due fiale: fiala verde (vai al **165**); fiala blu (vai al **15**). Poiché non sei in grado di riconoscere la natura dei due liquidi, se possiedi l'Abilità *Sicurezza* puoi utilizzarla per verificarne l'eventuale tossicità: in questo caso vai al **107**. Se invece non vuoi prendere nulla, puoi esaminare le pareti (vai al **363**) o uscire (vai al **191**).



283 (Fig. 5)

Riesci a spostare il tavolo senza particolari problemi. Dopo aver aperto la botola grazie alla tua arma, ti accorgi che da lì parte una scala a pioli che scende verso il basso: sembra quasi una specie di pozzo. Purtroppo non riesci ad intravedere il fondo: il cunicolo è quasi completamente buio. Se vuoi scendere vai al **190**, in caso contrario vai al **332**.

284

Esci dalla stanza e torni nel corridoio. Ti guardi intorno: il passaggio è lungo circa dieci metri, e tu sei esattamente alla fine del corridoio. Voltandoti, vedi su un lato altre due porte identiche a quella dalla quale sei appena uscito; più in fondo, invece, il corridoio termina con una porta più chiara delle altre. Inizi a percorrere il passaggio, abbastanza stretto e scarsamente illuminato. A quanto pare la porta all'estremità è diversa dalle altre: probabilmente è l'unico accesso a tale corridoio. Da fessure a pochi centimetri da terra fuoriesce uno strano fumo, dal rumore sembra essere causato da un acido corrosivo. L'ambiente ti fa rabbrivire. Arrivi alla porta centrale, sulla quale è scritto "Sala responsabili": anche questa sembra non comandata da timer, infatti sulla serratura c'è la lettera G. Se possiedi la chiave G puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei entrato (vai al **476**). Se non possiedi la chiave G, oppure non vuoi entrare, puoi proseguire verso la porta alle tue spalle (vai al **268**) oppure verso quelle davanti a te (vai al **131**).





(Fig. 5) Una volta aperta la botola ti accorgi che da lì parte una scala a pioli. Il cunicolo è completamente buio, quindi non riesci ad intravedere il fondo.



285

Hai digitato il numero 3 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.

286

Digita uno dei numeri sulla tastiera per inserire la terza cifra.

Dopo aver scelto, vai al paragrafo corrispondente:

1: vai al **243**; 2: vai all'**11**; 3: vai al **98**; 4: vai al **16**;

5: vai al **443**; 6: vai al **110**; 7: vai al **144**; 8: vai al **221**;

9: vai al **379**; 0: vai al **303**.

287

Hai digitato il numero 9 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.

288

Hai digitato il numero 7 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.

289

Hai digitato il numero 3 come seconda cifra. Vai al **187** per digitare la terza cifra.

290

Hai digitato il numero 1 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.

291

Digita uno dei numeri sulla tastiera per inserire la seconda cifra.

Dopo aver scelto, vai al paragrafo corrispondente:

1: vai al **290**; 2: vai al **219**; 3: vai al **285**; 4: vai al **176**;

5: vai al **122**; 6: vai al **238**; 7: vai al **288**; 8: vai al **338**;

9: vai al **287**; 0: vai al **24**.

292

Se possiedi il codice B3 vai al **61**, altrimenti vai al **405**.

293

Hai digitato il numero 5 come prima cifra. Vai al **291** per digitare la seconda cifra.

294

Hai digitato il numero 1 come prima cifra. Vai al **291** per digitare la seconda cifra.

295

Ti trovi esattamente al centro del corridoio: la porta è chiusa, ma stranamente non ci sono pannelli che ne indichino l'apertura, quindi non hai nessun modo di sapere se si aprirà o meno. Non puoi fare altro che continuare a percorrere il corridoio in cui ti trovi, quindi ti guardi intorno: da entrambe le parti, dopo circa dieci metri, c'è una curva. Dal lato destro, però, poco prima della curva c'è un'altra porta. Se vuoi andare a destra vai al **194**, se invece vuoi andare a sinistra vai al **117**.



296

(prima di leggere questo paragrafo, devi verificare le tue fobie: se sei stato colpito dalle *Vertigini* non puoi entrare. Una volta chiusa la porta, vai al **10** per avvicinarti all'altra stanza, oppure vai al **237** per dirigerti verso la curva. Se non sei stato colpito dalle *Vertigini*, puoi leggere il paragrafo).

Entri nella stanza e la porta si chiude alle tue spalle: se possiedi il codice B2 vai al **53**, altrimenti vai al **168**.

297

La cassa è fatta di uno strano materiale resistente. Se possiedi il codice C8 vai al **252**, altrimenti vai al **59**.

298

Preso da uno strano timore ti volti prima che la creatura possa attaccarti ed esci dalla stanza. Una volta tornato nel corridoio, puoi andare a destra (vai al **268**) o a sinistra verso le due porte (vai al **131**).

299

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi.

Scendi velocemente: ti trovi in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato, e a prima vista sembra proprio il corridoio di un laboratorio. Davanti a te c'è una stanza, sulla quale c'è scritto: "Laboratorio computer". Vedi che la porta si sta per chiudere automaticamente, quindi devi decidere rapidamente se entrare o meno. Se vuoi entrare, la porta si chiude alle tue spalle (vai al **166**); se invece non vuoi entrare vai al **266**.



300

Il corridoio, in quel punto, presenta un piccolo principio d'incendio. Tira un dado, ed aggiungi al risultato:

- un punto per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi;
- 3 punti se possiedi l'Abilità *Salto*.

Se ottieni un punteggio pari o superiore a 14 riesci ad attraversare le fiamme senza subire Danni. In caso contrario, subisci la perdita di 2 punti di Energia e vieni colpito dalla *Pirofobia*. Dopo pochi metri arrivi nei pressi del passaggio alla tua destra visto in precedenza. Sembra che non ci siano porte: percorrendolo, arriveresti ad un altro corridoio estremamente sporco e disordinato. Se vuoi percorrere il passaggio vai al **21**. In caso contrario devi proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi fino ad arrivare ad un'altra curva a sinistra dopo circa dieci metri (vai al **368**).



301

Il passaggio è molto stretto: sembra che qui il sistema di riscaldamento sia totalmente fuori uso, infatti fa più freddo del solito. Muovendoti velocemente, percorri il corridoio fino ad arrivare nei pressi di due nuove porte: sono una di fronte all'altra. Il passaggio è senza uscita, quindi inizi ad esaminare le porte.

"Magazzino" - Apertura porta: Riga 4 - Riga 5 - Riga 17 - Riga 18 - Riga 25 - Riga 26.

"Sala d'attesa" - Apertura porta: Riga 6 - Riga 13 - Riga 14 - Riga 20 - Riga 26.

Solo arrivando davanti a queste porte in questi precisi momenti potrai trovarle aperte. Se ne trovi aperta una e desideri entrare, vai al **451** per entrare nel Magazzino, oppure al **344** per entrare nella Sala d'attesa. Se le trovi chiuse, puoi aspettare fino a che una delle due non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura della stanza in cui vuoi entrare, dopodichè vai al **451** per entrare nel Magazzino, oppure al **344** per entrare nella Sala d'attesa. Se invece vuoi spostarti e tornare nel corridoio principale da cui sei venuto vai al **265**.

302

Hai digitato il numero 3 come prima cifra. Vai al **291** per digitare la seconda cifra.

303

Hai digitato il numero 0 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.

304

Il corridoio, in quel punto, presenta un piccolo principio d'incendio. Tira un dado, ed aggiungi al risultato:

- un punto per ogni punto di Abilità *Agilità* che possiedi;
- 3 punti se possiedi l'Abilità *Salto*.

Se ottieni un punteggio pari o superiore a 14 riesci ad attraversare le fiamme senza subire Danni. In caso contrario, subisci la perdita di 2 punti di Energia e vieni colpito dalla *Pirofobia*. Dopo pochi metri arrivi nei pressi della curva vista in precedenza e svolti a destra. Avvolto dalla più totale desolazione, dopo circa cinque metri arrivi al centro del corridoio: in questo punto, sulla sinistra, c'è una stanza chiusa.

"Laboratorio computer" - Apertura porta: Riga 15 - Riga 16.

Solo arrivando davanti a questa porta in quel preciso momento potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta vai al **195**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà (in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **195**). Se invece vuoi spostarti, vai al **444** per tornare indietro, oppure vai al **271** per proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi.

305

Dopo pochi passi arrivi ad una curva a destra. Dopo aver svoltato ti trovi in un altro corridoio, lungo sempre dieci metri circa. A metà corridoio, sulla sinistra, c'è una strana porta nera, mentre davanti a te il passaggio continua fino a svoltare a destra poco più avanti. Se vuoi aprire la porta nera vai al **402**, se invece vuoi proseguire lungo il corridoio vai al **306**.



306

Arrivi nei pressi della curva. Dopo aver svoltato a destra, arrivi ad un bivio. Sulla destra si apre un piccolo passaggio, mentre sulla sinistra c'è una porta. Il passaggio, come puoi vedere, conduce ad altre due stanze. La porta alla tua sinistra, invece, è chiusa:

"Ufficio tecnico" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 13 - Riga 26 - Riga 28 - Riga 30.

Solo arrivando nei pressi di questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **326**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **326**. Se vuoi puoi spostarti ed entrare nel piccolo corridoio secondario alla tua destra (vai al **301**), oppure proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi (vai al **32**). Se invece vuoi tornare indietro vai al **439**.

307

Osservi bene la piccola cassaforte, ma ti accorgi che è già aperta: al suo interno, purtroppo, non trovi nulla. Se vuoi dare un'occhiata alle corazze vai all'**85**, se vuoi strisciare sotto il tavolo per avvicinarti al corpo vai al **348**. In caso contrario, puoi dirigerti verso gli imballi nell'altro lato della stanza (vai al **292**), oppure uscire (vai al **420**).

308

Dopo qualche metro arrivi ad una curva verso destra e dopo averla percorsa ti trovi in un altro piccolo corridoio. Davanti a

te, sulla destra, c'è una porta chiusa, e ti avvicini per osservarla.
"Laboratorio computer" - Apertura porta: Riga 1 - Riga 7 -
Riga 8 - Riga 11 - Riga 17 - Riga 18 - Riga 28 - Riga 29.
Solo arrivando nei pressi di questa porta in questi precisi
momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri
entrare vai al **166**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la
porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le
crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura,
dopodichè vai al **166**. Se invece vuoi spostarti, vai al **193** per
proseguire ed arrivare alla curva a destra, oppure vai al **329** per
tornare indietro da dove sei venuto.

309

Muovi la leva, ma solo dopo averla toccata ti accorgi che è
talmente calda da ustionarti (perdi 3 punti di Energia). Se vuoi
muovere un'altra leva vai al **454**. In caso contrario, puoi
avvicinarti allo zaino (vai al **103**) o uscire utilizzando una delle
due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F
e J: vai al **22**).

310

Apertura porta: Riga 2 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 13 - Riga 26 -
Riga 28 - Riga 30.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti
potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta
puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare
fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di



mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta fuori, devi decidere da che parte proseguire: verso destra (vai al **439**), verso sinistra (vai al **32**) o lungo il piccolo corridoio che si apre davanti a te (vai al **301**).

Se invece rimani dentro ad esaminare la stanza, puoi avvicinarti al primo tavolo (vai al **351**), al secondo tavolo (vai al **125**) o al terzo tavolo (vai al **228**).

311

La stanza è completamente vuota, ad eccezione di una serie di sedie nei pressi delle pareti. A terra, intravedi il cadavere di una strana creatura, ma visto l'aspetto disumano preferisci non avvicinarti. Se vuoi esaminare le sedie vai al **432**, se invece vuoi esaminare il meccanismo che intravedi accanto alla porta vai al **39**. In alternativa, puoi uscire (vai al **322**).

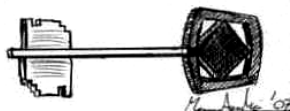
312

Ti avvicini al vaso, ma al suo interno non c'è nulla. Dopo averlo esaminato attentamente, decidi di effettuare un'altra scelta: puoi esaminare i computer (vai all'**87**), controllare la parete (vai al **346**), dare un'occhiata ai cassetti del tavolo (vai al **446**) o avvicinarti alla mensola (vai al **469**). Se invece preferisci uscire vai al **2**.

313

L'unica maniera per salire senza usare la scala è arrampicarsi sulla parete e poi effettuare un piccolo salto. Requisito per

salire: possedere l'Abilità *Arrampicata*. Se possiedi questa Abilità vai al **157**. In caso contrario, non ti resta che esaminare la cassa (vai al **297**), avvicinarti allo strumento digitale (vai al **206**) o uscire (vai al **135**).



314

Apri lo scatolone con cautela, ma appena lo fai una strana polvere invade rapidamente la stanza: sembra essere uscita direttamente dallo scatolone. La polvere ha un terribile effetto allucinogeno, e dopo averla respirata inizi a barcollare vistosamente. I tuoi muscoli si irrigidiscono un poco alla volta, e nel giro di pochi secondi sei costretto ad accasciarti. Ti sembra di morire attanagliato da una morsa micidiale. Fortunatamente l'effetto sembra passare, e riacquisti gradualmente la capacità di movimento. Nonostante ciò, purtroppo, la strana polvere respirata continua a causarti dei problemi (perdi un'Abilità a tua scelta). Nello scatolone trovi uno zaino chiuso (capienza: 15 oggetti), al cui interno c'è un po' di cibo (c'è cibo a sufficienza per due razioni, ognuna delle quali occupa un posto nello zaino e consente il recupero di 15 punti di Energia). Prendere lo zaino non porta ad effetti negativi: se decidi di tenerlo, prendi nota del codice D4 e lascia qui l'eventuale zaino che già possiedi (modifica il foglio del personaggio). Se vuoi dare un'occhiata all'apertura vai al **72**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:

- la porta del "Corridoio interno di servizio" (vai al **409**);
- la porta senza indicazioni (vai al **354**).



315

Apertura porta: Riga 3 - Riga 5 - Riga 13 - Riga 15 - Riga 25 - Riga 28 - Riga 30.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi chiusa, muori congelato dopo pochi secondi e la tua avventura termina qui. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente: una volta fuori, ti trovi nuovamente nel corridoio e devi decidere se percorrerlo verso destra (vai al **328**) o verso sinistra (vai al **437**).

316

Se possiedi tutti e tre i codici B8, A5 e G1 vai al **19**. In caso contrario vai al **177**.

317

A seconda delle coppie di codici che possiedi, vai al paragrafo corrispondente:

H1 e H8 (vai al **236**);

H2 e H5 (vai al **484**);

nessuna di queste coppie di codici (vai al **182**).

318

Ti avvicini al thermos e lo apri, ma al suo interno non c'è niente. Rabbioso, lo rimetti violentemente nel punto in cui l'hai trovato e ti volti per prendere una decisione: se vuoi dirigerti verso il retro vai al **179**, se invece vuoi uscire vai al **140**.

319

(prendi nota del codice C7) Con un salto ti aggrappi alla parete, fino ad arrivare all'apertura (guadagni l'Abilità *Arrampicata*). Quasi alla cieca, infili la mano al suo interno per esplorarla, e con immenso stupore trovi un oggetto davvero particolare: si tratta di un crocifisso dorato. Se vuoi puoi prenderlo. Scendi lentamente e ti guardi intorno, indeciso sul da farsi: se vuoi esaminare lo scatolone vai al **429**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:

- la porta del "Corridoio interno di servizio" (vai al **409**);
- la porta senza indicazioni (vai al **354**).

320

Cadi rovinosamente e perdi due delle seguenti Abilità:

- *Sicurezza*
- *Doppio Attacco*
- *Agilità*
- *Recupero*
- *Salto*
- *Forza*
- *Arrampicata*.

Dopo aver modificato il foglio del personaggio, se vuoi provare a salire nuovamente devi decidere in che modo farlo:

- utilizzando la scala a chiocciola (vai al **330**);
- provare ad arrampicarti di nuovo sulla parete (vai al **313**).

Se invece non vuoi fare altri tentativi, puoi esaminare la cassa (vai al **297**), avvicinarti allo strumento digitale (vai al **206**) o uscire (vai al **135**).



321

Prendi un lungo respiro e ti tuffi. Se possiedi l'Abilità *Fiato* vai al **360**, altrimenti vai al **23**.

322

Apertura porta: Riga 6 - Riga 13 - Riga 14 - Riga 20 - Riga 26. Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente. Una volta fuori, ti trovi nuovamente nel piccolo passaggio e devi decidere cosa fare: se vuoi entrare nella porta di fronte a te vai al **413**, se invece vuoi proseguire a destra verso il bivio ed il corridoio principale vai al **265**. Se trovi la porta chiusa, vai al **275**.

323

Il secondo tavolo si trova accanto al primo. Ad una prima occhiata sembra stranamente ordinato rispetto al resto della stanza. Apri i cassetti per vedere se c'è qualcosa di interessante, ed all'interno di uno di essi trovi una piccola valigetta: purtroppo è già stata aperta, quindi ora è completamente vuota. Se vuoi avvicinarti al primo tavolo vai al **351**, se vuoi avvicinarti al terzo tavolo vai al **228**. Se invece vuoi uscire vai al **310**.

324

Entri lentamente nella stanza: dopo aver verificato che non ci siano evidenti pericoli, chiudi la porta alle tue spalle. L'ambiente è piuttosto piccolo ed il soffitto è molto basso: ci

sono diversi monitor, ma sono tutti visibilmente danneggiati, probabilmente a causa di un combattimento. Se vuoi esaminare i monitor vai al **479**, se vuoi esaminare le pareti vai al **363**, se invece vuoi uscire vai al **191**.

325

Improvvisamente il tuo cellulare squilla: qualcuno ti sta chiamando. Quasi spazientito dalla regolarità irritante con cui ricevi queste telefonate, rispondi con un tono poco cordiale. Come di consueto, vieni accolto dalla solita voce disturbata: "Siamo riusciti a limitare il numero di ostacoli che troverai in questo laboratorio, ma purtroppo non tutte le stanze saranno facilmente raggiungibili: entrare in alcune di esse sarà fondamentale per la tua salvezza. Cerca di non privarti degli oggetti trovati nella prigione e nei magazzini sotterranei, ti saranno estremamente utili. Purtroppo però dobbiamo anche darti una brutta notizia: la porta d'uscita del laboratorio è chiusa, e per aprirla sarà necessario premere il pulsante...". Purtroppo la comunicazione si fa sempre più disturbata, fino a cessare completamente (prendi nota del codice G8). Visibilmente nervoso, rimetti a posto il cellulare ed inizi ad esaminare il bancone sinistro. Vai al **478**.

326

Ti trovi in una stanza piuttosto fredda: si sente chiaramente il rumore cupo di un vento gelido che penetra probabilmente attraverso qualche fessura. Ai lati ci sono tre tavoli da lavoro, ciascuno con un computer ed alcuni strumenti elettronici. Probabilmente qui lavorava qualcuno. A terra c'è una gran



confusione: pezzi di carta, sporcizia di vario tipo e vetri rotti. A prima vista, sembra che qui non entri più nessuno da parecchi mesi. Se vuoi avvicinarti al primo tavolo vai al **351**, se vuoi avvicinarti al secondo tavolo vai al **125**, se vuoi avvicinarti al terzo tavolo vai al **228**. Se invece vuoi uscire vai al **310**.

327

La porta si chiude alle tue spalle: ti trovi in una stanza di medie dimensioni. Se possiedi il codice E2 vai al **397**, altrimenti vai al **18**.

328

Dopo qualche metro arrivi nei pressi di una porta, che si trova alla tua destra. Se possiedi il codice B1 vai al **279**, altrimenti vai al **295**.

329

Ti avvicini lentamente verso la curva a sinistra. Dopo aver svoltato, ti trovi a dover percorrere un corridoio lungo circa quindici metri, in fondo al quale intravedi un'altra curva a sinistra. Esattamente al centro del corridoio vedi due aperture: una a sinistra, che sembra una porta, ed una a destra, che sembra piuttosto un passaggio laterale. Ti avvicini con circospezione alla porta:

"Ufficio di controllo" - Apertura porta: Riga 5 - Riga 7 - Riga 15 - Riga 17 - Riga 27 - Riga 29.

Solo arrivando davanti a questa stanza in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri

entrare vai al **150**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **150**. Se vuoi spostarti, puoi proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi (vai al **41**) o tornare indietro da dove sei venuto (vai al **308**). In alternativa, puoi percorrere il piccolo passaggio alla tua destra, che sembra terminare con una porta nera. Se scegli di andare in questa direzione vai al **387**.



330

Sembra che la scala regga, almeno per i primi gradini, ma quando sei circa ad un metro di altezza un paio di gradini cedono, e cadi rovinosamente a terra urtando violentemente contro il ferro della scala stessa. In seguito alla caduta, perdi una delle seguenti Abilità:

- *Sicurezza*
- *Doppio Attacco*
- *Agilità*
- *Recupero*
- *Salto*
- *Arrampicata.*

Dopo aver modificato il foglio del personaggio, devi decidere se provare a salire in un altro modo (in questo caso vai al **313**). Se invece non vuoi fare altri tentativi, puoi esaminare la cassa (vai al **297**), avvicinarti allo strumento digitale (vai al **206**) o uscire (vai al **135**).



331

Accanto ad uno dei monitor intravedi un contenitore aperto al cui interno trovi due fiale: una contiene un liquido verde, l'altra contiene un liquido blu. Se vuoi puoi bere una delle due:

fiala verde (vai al **165**);

fiala blu (vai al **15**).

Poiché non sei in grado di riconoscere la natura dei due liquidi, se possiedi l'Abilità *Sicurezza* puoi utilizzarla per verificarne l'eventuale tossicità: in questo caso vai al **107**. Se invece non hai intenzione di berne nessuna, puoi esaminare le pareti (vai al **363**) o uscire (vai al **191**).

332

Decidi di non rischiare, quindi chiudi la botola e rimetti il tavolo sopra di essa, esattamente come l'hai trovato. Se vuoi avvicinarti al primo tavolo vai al **351**, se vuoi avvicinarti al secondo tavolo vai al **125**. Se invece vuoi uscire vai al **310**.

333

Apri la scatola con la chiave D: al suo interno trovi 3 frecce (se le prendi, annota il codice G5). Se già possiedi un arco, già conosci l'utilizzo delle frecce e il loro Danno (1D+3); in caso contrario, puoi decidere se prenderle ugualmente o meno. Se vuoi esaminare il meccanismo che intravedi accanto alla porta vai al **39**. In alternativa puoi uscire (vai al **322**).

334

Torni indietro più velocemente che puoi, e riesci appena in tempo a riemergere dall'apertura prima di rimanere senz'aria. Una volta uscito dall'acqua, ti accasci a terra: questa volta sei salvo per miracolo. Una rivolta ristabilita la tua normale respirazione, devi decidere cosa fare: se vuoi rituffarti vai al **321**, se invece vuoi uscire vai al **284**.

335

L'uomo crolla a terra (prendi nota del codice F1). Ti volti per esaminare la stanza: accanto al prigioniero appena ucciso giace ancora il cadavere che avevi visto in precedenza, mentre dalla parte opposta vedi un armadio a muro. Di fronte a te, inoltre, c'è un piccolo armadietto metallico. Se vuoi esaminare i cadaveri vai al **242** (requisito: non possedere la *Paura dei Cadaveri*), se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se vuoi avvicinarti all'armadietto metallico vai al **97**. Se invece vuoi uscire vai al **412**.

336

La paura dei ragni e delle ragnatele ti impedisce di esplorare il passaggio. Se possiedi una fiala di siero viola puoi berla per guarire dall'*Aracnofobia*: in questo caso, cancella la fiala dal foglio del personaggio e vai al **241**. Altrimenti devi momentaneamente abbandonare l'idea di esplorare l'apertura e devi decidere se avvicinarti ai monitor (vai al **93**), dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**) o uscire (vai al **26**).



337

La presa della corrente è abbastanza strana: se vuoi utilizzarla per attivare qualche congegno elettronico trovato in precedenza, devi possedere i seguenti oggetti:

- monitor;
- cavo di presa corrente;
- cavo nero;
- cavo bianco;
- cavo rosso;
- cavo blu.

Se possiedi tutti e sei gli oggetti indicati vai al **240**. In caso contrario, non ti resta che entrare nella stanza (vai al **91**) o percorrere il cunicolo (vai al **395**).

338

Hai digitato il numero 8 come seconda cifra. Vai al **286** per digitare la terza cifra.

339

Percorri nuovamente il ponticello fino ad arrivare sulla parte opposta del baratro, quindi entri nuovamente nel passaggio da cui sei venuto. Dopo pochi passi arrivi alla curva verso sinistra, dopodichè il corridoio prosegue in salita per circa dieci metri. Una volta tornato nel retro, puoi scegliere se avvicinarti alla presa della corrente (vai al **337**) o tornare nella stanza ghiacciata (vai al **91**).



(Fig. 6) La strana creatura alza la testa: i suoi occhi si accendono di un riflesso violaceo mentre ti fissa con attenzione.



340 (Fig. 6)

La stanza è completamente vuota, ad eccezione di una serie di sedie nei pressi delle pareti. Su una di queste sedie c'è uno strano essere: è seduto, completamente ripiegato su se stesso. Ha lo sguardo fisso a terra, e a guardarlo si direbbe che sia morto. Ti avvicini con circospezione, ma improvvisamente alza la testa: i suoi occhi si accendono di un riflesso violaceo, il suo sguardo non è affatto rassicurante. Rimani immobile, quasi per non inquietarlo, ma lo strano essere inizia ad emettere un suono sordo e gutturale. Preoccupato, indietreggi con incertezza: la creatura si alza ed inizia ad avvicinarsi. Il suo aspetto sembra umano, ma in realtà i suoi movimenti sono più simili a quelli di uno zombie, ed i tratti sfigurati del suo volto ne sono la prova. Se vuoi fuggire vai al **174**, se invece vuoi prepararti al combattimento vai al **45**.

341

Inserisci il codice DXQ e rimani in attesa. Dopo qualche secondo sullo schermo compare la scritta "Digitare relativo codice numerico". A quanto pare sulla tastiera sono presenti solo i tasti dei numeri 1, 2 e 3, quindi il codice deve essere composto necessariamente da una combinazione di questi tre numeri. A seconda della combinazione che intendi digitare, vai al paragrafo corrispondente:

123 (vai al **406**);

132 (vai al **255**);

213 (vai al **67**);

231 (vai al **269**);

312 (vai al **396**);

321 (vai al **30**).

342

Inserisci la tessera nella fessura: di colpo lo schermo si accende. Rimani a fissarlo per diversi istanti, fino a che non compare una schermata blu, in cui ti viene richiesta una password di quattro numeri. Preso dallo sconforto, inizi a pensare a quale possa essere la password per entrare: di sicuro sai di non avere infiniti tentativi, ma sai anche che con quattro cifre le possibili combinazioni sono migliaia... Se vuoi provare ad inserire la password vai al **33**. Se invece non vuoi perdere altro tempo, premi il tasto Esc sulla tastiera e lo schermo si spegne: a questo punto puoi esaminare la cassa (vai al **297**), provare a salire al livello superiore (vai al **462**) o uscire (vai al **135**).

343

Inserisci le batterie nel telecomando e premi l'unico pulsante: se punti il telecomando verso il sensore destro vai al **118**, se invece lo punti verso il sensore sinistro vai al **467**.



344

La porta si chiude alle tue spalle: se possiedi il codice B4 vai al **311**, altrimenti vai al **340**.

345

Hai digitato il numero 2 come prima cifra. Vai al **291** per digitare la seconda cifra.

346

Esaminando la parete, ti rendi conto che c'è una piccola leva che prima non avevi notato: provando ad azionarla, ti accorgi che si è aperto un passaggio segreto sulla parete stessa. Il passaggio è scarsamente illuminato, e prosegue per circa venti metri. Se vuoi entrare nel passaggio vai al **250**. In caso contrario, tiri nuovamente la leva e il passaggio si richiude, dopodichè puoi effettuare diverse scelte: esaminare i computer (vai all'**87**), dare un'occhiata ai cassetti del tavolo (vai al **446**), avvicinarti alla mensola (vai al **469**) o esaminare il vaso (vai al **100**). Se invece preferisci uscire vai al **2**.

347

Ora che hai unito i cavi blu e bianco, devi decidere in quale contatto inserire le due estremità.

Estremità blu:

- collegamento A (codice H1);
- collegamento B (codice H8);
- collegamento C (codice H5);
- fessura rossa (codice H2).

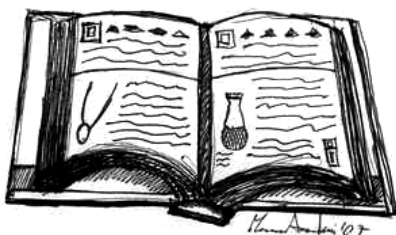
Estremità bianca:

- collegamento A (codice H1);
- collegamento B (codice H8);
- collegamento C (codice H5);
- fessura rossa (codice H2).

Dopo aver preso nota dei due codici corrispondenti, vai al **111**.



Ti inginocchi e ti infili sotto il tavolo, avanzando carponi fino al corpo. La struttura sembra cedere sopra di te, ma riesci ad impedirne il crollo fissandola nuovamente al muro grazie all'aiuto della tua arma. Tuttavia, durante il movimento improvviso, colpisci violentemente un pezzo di metallo sporgente e a causa della ferita perdi 3 punti di Energia. L'uomo è un prigioniero, proprio come te. Non riesci a vedere se sia vivo o morto, quindi provi ad attirare la sua attenzione provando a chiamarlo: nessuna risposta. Se vuoi avvicinarti e voltarlo vai al **235**. In caso contrario, puoi esaminare la cassaforte (vai al **145**), dare un'occhiata alle corazze (vai all'**85**), dirigerti verso gli imballi nell'altro lato della stanza (vai al **292**), oppure uscire (vai al **420**).



Appena tocchi il monitor con un dito il tuo corpo viene attraversato da una strana scarica (sei stato colpito dalla *Bibliofobia*). Se vuoi toccare un altro monitor, decidi di leggere nuovamente il foglio contenuto nella bacheca per non commettere altri errori (vai al **93**). In caso contrario, non ti resta che dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**), controllare l'apertura circolare (vai al **358**) o uscire (vai al **26**).



350

Muovi la leva, ma solo dopo averla toccata ti accorgi che è talmente calda da ustionarti (perdi 3 punti di Energia). Se vuoi muovere un'altra leva vai al **454**. In caso contrario, puoi avvicinarti allo zaino (vai al **103**) o uscire utilizzando una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).

351

Il primo tavolo si trova proprio accanto alla porta. Sopra di esso ci sono numerosi pezzi di carta straccia, alcuni documenti ormai illeggibili ed un computer rotto. I cassetti sembrano chiusi a chiave, e non trovi altro che faccia al caso tuo. Ti stai per allontanare, quando noti un piccolo oggetto: si tratta di un piccolo contenitore di metallo. Se possiedi il codice D6 vai al **390**, altrimenti vai al **13**.

352

Inizi a salire la scala. L'unica luce che riesci a vedere, peraltro estremamente fioca, è quella delle torce nella caverna. Dopo qualche secondo, la scala termina e ti trovi in un piccolo corridoio, alla cui estremità intravedi una nuova botola. La apri con attenzione: questo passaggio sbuca nella stanza da cui sei venuto. Da qui riesci a vedere bene anche il tavolo che hai spostato poco fa per scendere lungo l'altra scala. Senza ripensamenti, salti giù e qualche istante dopo la botola si richiude sopra la tua testa. Esausto, tiri un lungo respiro di

solievo per essere riuscito ad uscire da una situazione spiacevole. Quasi come per dimenticare il pericolo passato, sposti nuovamente il tavolo fino a coprire completamente la botola ormai chiusa, quindi ti volti per decidere cosa fare: se vuoi avvicinarti al primo tavolo vai al **351**, se vuoi avvicinarti al secondo tavolo vai al **125**, se invece vuoi uscire vai al **310**.



353

Apri i vari cassetti in cerca di qualcosa di interessante, e fortunatamente in uno di essi trovi alcune provviste ed una piccola fiala. Le provviste comprendono quattro razioni (ogni razione può far recuperare 10 punti di Energia ed occupa un posto nello zaino): decidi di mangiare subito una delle razioni (oltre ai 10 punti di Energia, guadagni anche 1 punto di Combattività: questo guadagno vale *esclusivamente* per la prima razione), mentre le altre tre puoi mangiarle ora o in un secondo momento. La fiala, invece, contiene un siero viola, utile per guarire dall'*Aracnofobia*: se vuoi puoi berla subito, oppure puoi portarla con te per berla in un secondo momento (in ogni caso, se la prendi, modifica il foglio del personaggio e prendi nota del codice D5). Ora hai numerose possibilità: puoi esaminare i computer (vai all'**87**), controllare la parete (vai al **346**), avvicinarti alla mensola (vai al **469**) o esaminare il vaso (vai al **100**). Se invece preferisci uscire vai al **2**.



354

Apertura porta: Riga 1 - Riga 9 - Riga 14 - Riga 19 - Riga 24 - Riga 25 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta fuori, ti trovi nuovamente nel piccolo passaggio e devi decidere cosa fare: se vuoi proseguire verso destra ed arrivare alla curva vai al **167**, se invece vuoi proseguire verso sinistra in direzione di un'altra porta vai all'**80**.

Nel caso tu decida di rimanere nella stanza, puoi avvicinarti alla porta con l'indicazione "Corridoio interno di servizio" (vai al **409**), esaminare lo scatolone (vai al **429**) o dare un'occhiata all'apertura (vai al **72**).

355

A questo punto ti resta solo da collegare il cavo bianco: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H8);

fessura rossa - collegamento B (codice H5);

fessura rossa - collegamento C (codice H2);

collegamento A - collegamento B (codice H10);

collegamento A - collegamento C (codice H7);

collegamento B - collegamento C (codice H3).

Vai al **316**.

356

Cavo blu: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H3);

fessura rossa - collegamento B (codice H4);

fessura rossa - collegamento C (codice H10);

collegamento A - collegamento B (codice H7);

collegamento A - collegamento C (codice H5);

collegamento B - collegamento C (codice H2).

Vai al **183**.



357

Improvvisamente il tuo cellulare inizia a squillare (prendi nota del codice G3). Quasi disturbato da quel suono fastidioso, rispondi spazientito: il solito fruscio di sottofondo accompagna una voce maschile, stavolta più nitida del solito: "In questa stanza potrai montare i pezzi dello strumento elettronico che sei riuscito a recuperare nel laboratorio. Averli recuperati tutti è di fondamentale importanza, ne va della tua salvezza... Una volta recuperati tutti i pezzi, devi anche riuscire ad assemblarli in modo corretto. Purtroppo non avrai vere e proprie istruzioni, ma dopo aver esplorato questo laboratorio dovresti aver capito come procedere. La presa per far funzionare lo strumento è nel retro di questa stanza...". Dopo qualche secondo la comunicazione si fa sempre più disturbata, fino a diventare totalmente incomprensibile. Se vuoi dirigerti verso il retro vai al **179**, se invece vuoi uscire definitivamente vai al **140**.



358

Ti avvicini all'apertura: se possiedi il codice G4 vai al **464**, altrimenti vai al **185**.

359

Appena entri nella stanza, la prima cosa che noti è la presenza di due uomini a terra, entrambi morti: uno di essi indossa un mantello marrone, l'altro indossa una casacca identica alla tua. Dalla parte opposta vedi un armadio a muro, mentre di fronte a te c'è un piccolo armadietto metallico. Se vuoi esaminare i cadaveri vai al **242** (requisito: non possedere la *Paura dei Cadaveri*), se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se vuoi avvicinarti all'armadietto metallico vai al **97**. Se invece vuoi uscire vai al **412**.

360

L'acqua è ghiacciata. Dopo circa un minuto riesci ad arrivare alla fine del passaggio e sbuchi in un altro ambiente: si tratta di un piccolo cunicolo scavato nella roccia. Se possiedi il codice E4 vai al **123**, altrimenti vai al **244**.

361

Ora ricordi dove hai già visto quella foto: apri il tuo zaino, ed estrai la foto trovata in precedenza (prendi nota del codice A2). Sono perfettamente identiche. Incredulo, esami con attenzione l'immagine che portavi con te, ma appena la volti ti accorgi che sul retro c'è una strana scritta: "codice di accesso: 715". Hai portato con te quella foto per ore ed ore, senza sapere

di questo codice, e sei invaso da un angoscioso senso di preoccupazione. Totalmente solo in questo posto pieno di enigmi, inizi a pensare che non riuscirai mai ad uscire di qui. Se vuoi puoi buttare entrambe le fotografie (se lo fai, cancella la foto che portavi con te dal foglio del personaggio). Vai al **189**.

362

Se possiedi il codice B7 vai al **424**, altrimenti vai al **31**.

363

Sulle pareti non c'è niente di interessante, a parte un piccolo pulsante, sul quale però non intravedi alcuna iscrizione. Se possiedi il codice B1 vai al **181**, altrimenti vai al **133**.



364

Percorri il corridoio fino ad arrivare in fondo, poi svolti a destra: il nuovo corridoio in cui ti trovi ora presenta due porte sulla destra, e tu sei esattamente all'altezza della prima di esse.

"Camera sperimentale" - Apertura porta: Riga 3 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 12 - Riga 24 - Riga 25.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e vuoi entrare vai al **277**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si



aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **277**. Se invece vuoi spostarti, devi decidere da che parte procedere: se vuoi andare avanti verso la seconda porta vai al **436**, se invece vuoi tornare indietro e ripercorrere nuovamente la curva vai al **281**.

365

Su una delle sedie vedi qualcosa che attrae la tua attenzione: si tratta di una piccola scatola, ma non contiene nessun oggetto. Se vuoi esaminare il meccanismo che intravedi accanto alla porta vai al **39**, se invece vuoi uscire vai al **322**.

366

Bevi il liquido all'interno della fiala. Improvvisamente ti senti più vigoroso: hai acquisito 1 punto di Resistenza (prendi nota del codice E8 se già non lo possiedi). Se vuoi dare un'occhiata al computer vai all'**83**, se vuoi avvicinarti allo strumento elettronico vai al **389**. Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In caso contrario, puoi uscire (vai al **267**).

367

Apertura porta: Riga 5 - Riga 7 - Riga 15 - Riga 17 - Riga 27 - Riga 29.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di

mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè puoi uscire. Una volta uscito, puoi percorrere il corridoio in cui ti trovi verso destra (vai al **308**) o verso sinistra (vai al **41**), oppure puoi percorrere il piccolo passaggio di fronte a te, che termina con una porta nera (vai al **387**).

368

Ti avvicini in tutta fretta alla curva e svolti a sinistra: ti trovi ora in un corridoio lungo circa dieci metri, alla cui sinistra ci sono ben due porte. Una di esse è appena dopo la curva.

"Progetto S.R.M." - Apertura porta: Riga 1 - Riga 9 - Riga 14 - Riga 19 - Riga 24 - Riga 25 - Riga 27.

Solo arrivando nei pressi di questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **278**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **278**. Se invece vuoi spostarti, inizi a guardarti intorno: alle tue spalle c'è una curva a destra, mentre davanti a te c'è la seconda porta e, subito dopo, una curva a sinistra. Se vuoi tornare indietro vai al **167**, se invece vuoi procedere in direzione dell'altra porta vai all'**80**.





369

Sciogli il laccio con il quale hai legato lo zaino alla tua gamba, e lo lasci cadere nel vuoto. Libero di muoverti, riesci finalmente a liberarti e continui a scendere la scala a pioli. Per tua fortuna, il passaggio sembra farsi più agevole: mano mano che scendi lo spazio sembra farsi nuovamente più ampio. Dopo qualche secondo arrivi alla base della scala: ti trovi in un ambiente angusto ed umido, simile ad una caverna, illuminato da un paio di torce poste sulla parete. Un rumore sordo proveniente dall'alto ti fa capire che la botola si è ormai chiusa: sembra che non ci sia altro modo per tornare sopra, ma la presenza di una seconda scala a pioli, identica a quella dalla quale sei sceso, ti rassicura. Esaminandola, ti rendi conto che questa scala può riportarti nella stanza da cui sei venuto senza i rischi corsi durante la discesa. Ti guardi intorno per cercare lo zaino, e lo trovi ad un paio di metri dalla scala. Nel controllare se vi siano ancora tutti gli oggetti che avevi, però, ti rendi conto che ne mancano due: disperato, ti rendi conto solo ora di una piccola fessura nei pressi della base della scala. Probabilmente, durante la caduta, sono finiti lì dentro, ed ormai è impossibile recuperarli. Per capire di quali oggetti si tratti, tira 3D-2: a seconda del totale ottenuto, scarta un oggetto dalla relativa posizione nello zaino (se la posizione relativa al numero ottenuto è vuota, lancia nuovamente i dadi). Ripeti il procedimento anche per il secondo oggetto. Una volta ripreso lo zaino, percorri la caverna in cerca di qualcosa di interessante e noti la presenza di una piccola conca di pietra su una parete. Se vuoi esaminare la conca vai al **392**, se vuoi esaminare la parete opposta vai al **259**. Se invece vuoi utilizzare la seconda scala per uscire vai al **352**.

370

Proprio come in altre stanze, anche qui i computer sono completamente danneggiati. Se così non fosse stato, avresti potuto accenderli per verificarne il contenuto, magari alla ricerca di qualche dato interessante ed utile per la tua prigionia. Non trovando nulla di interessante, decidi di non perdere altro tempo: puoi controllare la parete (vai al **346**), dare un'occhiata ai cassetti del tavolo (vai al **446**), avvicinarti alla mensola (vai al **469**) o esaminare il vaso (vai al **100**). Se invece preferisci uscire vai al **2**.

371

Hai digitato il numero 7 come prima cifra. Vai al **291** per digitare la seconda cifra.

372

La porta si chiude alle tue spalle. Nella stanza in cui ti trovi ci sono due entrate distinte, una di fronte all'altra. Le porte sembrano identiche, ma su quella da cui sei entrato c'è una piccola targa con su scritto "Corridoio interno di servizio". Sulla porta di fronte a te, invece, non c'è alcuna indicazione. La stanza, per il resto, è decisamente vuota, a parte uno scatolone in un angolo ed una piccola apertura a oltre due metri di altezza sul lato opposto. Se vuoi esaminare lo scatolone vai al **429**, se vuoi dare un'occhiata all'apertura vai al **72**. Se invece vuoi uscire, devi decidere quale porta aprire:

- la porta del "Corridoio interno di servizio" (vai al **409**);
- la porta senza indicazioni (vai al **354**).



373

Appena tocchi il monitor con un dito il tuo corpo viene attraversato da una strana energia. Cadi a terra dolorante, colpito da uno strano malore (perdi tre Abilità a tua scelta). Se vuoi toccare un altro monitor, decidi di leggere nuovamente il foglio contenuto nella bacheca per non commettere altri errori (vai al **93**). In caso contrario, non ti resta che dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**), controllare l'apertura circolare (vai al **358**) o uscire (vai al **26**).

374

Ora che il cavo doppio rosso-blu è stato collegato, puoi sistemare gli altri due cavi.

Cavo nero: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice A4);

fessura rossa - collegamento B (codice E1);

fessura rossa - collegamento C (codice H4);

collegamento A - collegamento B (codice H6);

collegamento A - collegamento C (codice F6);

collegamento B - collegamento C (codice C6).

Vai al **355**.

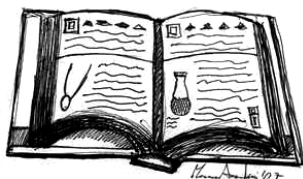
375

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che

termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi. Scendi velocemente: ti trovi in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato, e a prima vista sembra proprio il corridoio di un laboratorio. Ti accorgi di sentire freddo: sembra che qui il sistema di riscaldamento sia totalmente fuori uso. Percorri circa due metri, fino ad arrivare nei pressi di due porte: sono una di fronte all'altra. Tuttavia, vedi che entrambe si stanno chiudendo automaticamente: devi decidere con rapidità. Se vuoi entrare in una di esse, vai al paragrafo corrispondente:

- porta sinistra, "Magazzino": vai al **451**;
- porta destra, "Sala d'attesa": vai al **344**.

Dopo essere entrato in una delle due stanze, la porta si chiude alle tue spalle. Se invece non intendi entrare, prosegui lungo il passaggio fino ad arrivare in un nuovo corridoio (vai al **214**).



376

I tavoli sono stati visibilmente distrutti da un'arma estremamente potente, ma non riesci ad immaginare di cosa si possa trattare. Li esamihi con più attenzione nella speranza di trovare qualcosa di interessante, ma ogni tuo tentativo risulta vano. Se vuoi avvicinarti ai monitor vai al **93**, se vuoi controllare l'apertura circolare vai al **358**, se invece vuoi uscire vai al **26**.



377

Puoi utilizzare il telecomando per aprire il mobiletto. Per farlo, tuttavia, è necessario inserire un paio di batterie al suo interno. A seconda del tipo di batterie che possiedi vai al paragrafo corrispondente:

- batterie: vai al **343**;

- batterie ricaricate: vai al **142**.

Se non possiedi alcun paio di batterie non hai modo di far funzionare il telecomando, quindi non ti resta che esplorare il resto della stanza: se vuoi esaminare il cadavere vai al **242** (requisito: non possedere la *Paura dei Cadaveri*), se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se invece vuoi uscire vai al **412**.



378

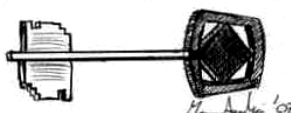
Le corazze sono tutte danneggiate, ad eccezione di una (Protezione: 6). Se vuoi puoi prenderla (in questo caso prendi nota del codice F3). Se vuoi esaminare la cassaforte vai al **145**, se vuoi strisciare sotto il tavolo per avvicinarti al corpo vai al **348**. In caso contrario, puoi dirigerti verso gli imballi nell'altro lato della stanza (vai al **292**), oppure uscire (vai al **420**).

379

Hai digitato il numero 9 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.

380

L'unica cosa che attira la tua attenzione in questa stanza è la presenza di un'enorme vasca piena d'acqua. Se vuoi esaminarla con più attenzione vai al **63**. In caso contrario, non ti resta che uscire (vai al **223**).



381

Bevi la fiala: guadagni 1 punto di Combattività (prendi nota del codice G6). Se sei stato colpito dalla *Paura dei cadaveri*, guarisci completamente da questa fobia. Se vuoi dare un'occhiata al mobiletto di legno vai al **164**, se vuoi avvicinarti al pannello dell'elettricità vai al **441**. Se invece vuoi uscire vai al **108**.

382

Inizi a bere la fiala, ma improvvisamente senti un incredibile bruciore alla gola. Ti accasci a terra dolorante: il liquido che hai appena bevuto ti ha provocato un notevole danno. Perdi 2 punti di Resistenza ed 1 punto di Combattività. Nonostante il dolore insopportabile, ti rialzi e provi a camminare: lentamente il bruciore sembra diminuire. A questo punto non ti resta che esaminare le pareti (vai al **363**) o uscire (vai al **191**).

383

Se possiedi il codice C2 vai al **64**, altrimenti vai al **401**.



384

A seconda dei codici che possiedi, vai al paragrafo corrispondente:

codice A1: vai al **36**;

codici A1 e A7: vai al **419**;

nessuno dei due codici: vai al **226**.

385

Scendi i gradini fino ad arrivare alla base della scala, dove trovi una porta pressurizzata. Alla destra della porta c'è un'indicazione: sembra proprio che questa rappresenti l'uscita del laboratorio. Probabilmente l'apertura avviene tramite il pulsante nero che vedi poco sotto l'indicazione. Se vuoi uscire dal laboratorio, non ti resta che premere il pulsante (vai al **486**). Se invece non intendi ancora uscire, devi salire nuovamente le scale e tornare nel corridoio da cui sei venuto (vai al **161**).

386

Il livello superiore consiste sostanzialmente in una specie di piccolo controsoffitto, alto quanto basta per far passare una persona. Purtroppo l'unica cosa che riesci a vedere è una serie di libri a terra. Requisito per leggere i libri: non essere stato colpito dalla *Bibliofobia*. Se possiedi il requisito, vai al **233** per leggere i libri.

Se non possiedi il requisito, oppure non hai voglia di leggere i libri, non ti resta che scendere: una volta tornato giù con un salto, puoi esaminare la cassa (vai al **297**), avvicinarti allo strumento digitale (vai al **206**) o uscire (vai al **135**).

387

Se possiedi il codice D8 vai al **435**, altrimenti vai al **445**.

388

Inserisci la pietra nella fessura (cancellala dal foglio del personaggio) ed aspetti che lo strumento ne elabori la struttura. Purtroppo però sembra non accadere nulla, quindi ti allontani. Se vuoi esaminare il contenitore vai al **37**, se vuoi dare un'occhiata al computer vai all'**83**. Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In caso contrario, puoi uscire (vai al **267**).



389

Lo strumento sembra funzionante. Lo osservi bene: tramite un'apertura laterale è possibile inserire un oggetto. Accanto allo strumento intravedi un piccolo manuale di istruzioni, ed inizi a leggerlo: a quanto pare è tarato per contenere una pietra rossa. Una volta inserita tale pietra, lo strumento è programmato per esaminarne la struttura e verificarne la correttezza. Se possiedi una pietra rossa vai al **263**. In caso contrario, puoi esaminare il contenitore (vai al **37**) o il computer (vai all'**83**). Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In alternativa puoi uscire (vai al **267**).



390

Ti avvicini al contenitore per osservarlo con attenzione, ma ti accorgi che è già stato aperto, ed ora al suo interno non c'è più niente. Se vuoi avvicinarti al secondo tavolo vai al **125**, se vuoi avvicinarti al terzo tavolo vai al **228**. Se invece vuoi uscire vai al **310**.

391

"Sala d'attesa" - Apertura porta: Riga 6 - Riga 13 - Riga 14 - Riga 20 - Riga 26.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare, vai al **344**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **344**. Se invece vuoi spostarti verso sinistra e tornare nel corridoio principale da cui sei venuto vai al **265**.

392

Se possiedi il codice C9 vai al **217**, altrimenti vai al **229**.



393

Se possiedi il codice D3 vai al **318**, altrimenti vai al **141**.



(Fig. 7) Di fronte a te, dall'altro lato del precipizio, intravedi una parete di marmo su cui ci sono degli strani congegni.



394

Inserisci il codice LNZ e rimani in attesa. Dopo qualche secondo sullo schermo compare la scritta "Digitare relativo codice numerico". A quanto pare sulla tastiera sono presenti solo i tasti dei numeri 1, 2 e 3, quindi il codice deve essere composto necessariamente da una combinazione di questi tre numeri. A seconda della combinazione che intendi digitare, vai al paragrafo corrispondente:

123 (vai al **255**);

132 (vai al **67**);

213 (vai al **269**);

231 (vai al **396**);

312 (vai al **30**);

321 (vai al **255**).

395 (*Fig. 7*)

Inizi a percorrere il cunicolo con circospezione. Il passaggio prosegue in leggera discesa per circa dieci metri, dopodiché svolta bruscamente a destra. Le pareti di pietra ti danno un terribile senso di oppressione. Dopo pochi passi arrivi nei pressi di un baratro: è ampio circa quindici metri, di forma pressoché circolare. L'ambiente è estremamente tetro: una grotta oscura illuminata solo da una serie di torce poste tutte intorno al baratro: concentri il tuo sguardo verso il fondo, ma non riesci a vederne la fine. Di fronte a te, dall'altro lato del precipizio, intravedi una parete di marmo su cui ci sono degli strani congegni. L'unico modo per arrivarci è attraversare un piccolo ponticello di legno sospeso nel vuoto. Se sei stato colpito dalle *Vertigini*, o non intendi attraversare il ponticello, devi necessariamente tornare sui tuoi passi (vai al **239**). In caso contrario, vai al **480**.

396

Digiti il codice numerico, ma sullo schermo appare la scritta "Codice errato". Se vuoi fare un altro tentativo vai al **70**. In caso contrario, dopo essere tornato nella stanza, puoi avvicinarti ai monitor (vai al **93**), dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**) o uscire (vai al **26**).

397

La stanza è ben illuminata, ma estremamente fredda. In pochi secondi inizi a congelarti e i tuoi movimenti si fanno sempre più lenti. Se possiedi l'Abilità *Adattabilità* vai al **91**. Se non possiedi tale Abilità, devi necessariamente uscire (vai al **315**).



398

Grazie alla tua Abilità capisci che il thermos contiene una bevanda potabile, in grado di accrescere le tue caratteristiche. Per contro, l'eccessivo calore della bevanda potrebbe causarti problemi in questo ambiente così gelido. Se vuoi berla vai al **483**. In caso contrario, a seconda di ciò che possiedi, vai al paragrafo corrispondente:

- se possiedi il codice G3 vai al **27**;
- se non possiedi il codice G3 ma hai il cellulare vai al **357**;
- se non possiedi né il codice G3 né il cellulare vai al **27**.



399

Cancella tutti i codici presenti nella riga H dell'apposita sezione nel foglio del personaggio. Per prima cosa devi decidere se tenere separati i quattro cavi (vai al **95**) o unirne qualcuno (vai al **411**).

400

Inserisci il codice RLK e rimani in attesa. Dopo qualche secondo sullo schermo compare la scritta "Digitare relativo codice numerico". A quanto pare sulla tastiera sono presenti solo i tasti dei numeri 1, 2 e 3, quindi il codice deve essere composto necessariamente da una combinazione di questi tre numeri. A seconda della combinazione che intendi digitare, vai al paragrafo corrispondente:

123 (vai al **255**);

132 (vai al **406**);

213 (vai al **67**);

231 (vai al **269**);

312 (vai al **396**);

321 (vai al **30**).

401

Apri il cassetto: al suo interno trovi uno zaino e del cibo (prendi nota del codice C2).

Capienza dello zaino: 15 oggetti (portare questo zaino comporta la perdita di un'Abilità a tua scelta tra quelle che possiedi).

Il cibo può farti guadagnare 25 punti di Energia, e decidi di mangiarlo subito (modifica il foglio del personaggio). Se vuoi

aprire il secondo cassetto vai al **384**. In alternativa, puoi esaminare la fessura (vai al **274**; in questo caso, ricordati che per raggiungere la fessura è necessario possedere l'Abilità *Arrampicata*) o uscire (vai al **57**).

402

Ti avvicini alla porta con circospezione e ti accosti ad essa per capire se dall'altra parte provengano dei rumori. Tuttavia sembra ci sia un silenzio totale. Ti accorgi che la porta si apre facilmente, quindi la oltrepassi. Dopo pochi passi ti trovi al centro di un nuovo corridoio, che prosegue in entrambi i lati: è lungo circa quindici metri. Di fronte a te, inoltre, c'è una porta: "Ufficio di controllo" - Apertura porta: Riga 5 - Riga 7 - Riga 15 - Riga 17 - Riga 27 - Riga 29.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **150**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **150**. Se vuoi spostarti, puoi percorrere il corridoio in cui ti trovi verso destra (vai al **41**) o verso sinistra (vai al **308**). In alternativa, puoi tornare indietro verso la porta nera dalla quale sei venuto (vai al **387**).

403

Premi il tasto "Esc", ma improvvisamente il sistema ha un sovraccarico di energia. Spaventato dalle scintille che si sprigionano, arretri leggermente, ma inciampi su un cavo e cadi all'indietro, sbattendo la testa a terra (perdi un'Abilità a tua



scelta). Il computer, tuttavia, è ancora acceso, e se vuoi puoi premere un altro tasto: se premi il tasto "Invio" vai al **264**, se premi il tasto "F1" vai al **215**, se premi la combinazione "Ctrl+Alt+Canc" vai al **58**. Se non vuoi premere nessun tasto, puoi esaminare il contenitore (vai al **37**) o dare un'occhiata allo strumento elettronico (vai al **389**). Se invece vuoi avvicinarti all'altro bancone vai al **440**. In caso contrario, puoi uscire (vai al **267**).

404

Apertura porta: Riga 2 - Riga 6 - Riga 12 - Riga 13 - Riga 20 - Riga 21 - Riga 23 - Riga 25 - Riga 27.

Solo in uno di questi casi potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta puoi fuggire immediatamente: una volta fuori, devi decidere se procedere verso destra (vai al **10**) o verso sinistra (vai al **237**). Se la trovi chiusa, devi voltarti e combattere.

Guardiano: Energia: 30, Danno: 3D-1, Protezione: 8, Combattività: 8, Resistenza: 12.

Ricordati che se subisci un Danno superiore a 18 punti di Energia vieni colpito dalle *Vertigini*. Se vinci vai al **47**.

405

Gli imballi sono molto impolverati. Ne apri un paio con la tua arma, ma non contengono altro che computer e strani monitor. Tuttavia, accanto all'imballo nei pressi dell'angolo, trovi una piccola fiala ed un piccolo biglietto: ti avvicini, e ti accorgi che si tratta di una Pozione di Kitran. Se vuoi puoi prenderla e portarla con te, oppure berla subito per guarire dall'*Idrofobia*

(in entrambi i casi, ricordati di segnare il codice B3; quando hai bevuto la pozione, cancellala dal foglio del personaggio). Sul biglietto, invece, c'è una strana scritta: "nel percorso A - fessura rossa del monitor". Dopo averlo letto, tuttavia, lo getti a terra in quanto non riesci a capire il senso della frase. Decidi di non perdere altro tempo: se vuoi dare un'occhiata al tavolo vai al **220**, se invece vuoi uscire vai al **420**.

406

Digiti il codice numerico e sullo schermo appare la scritta "Codice corretto". Subito dopo tale codice, insieme ad una barra, c'è posto per un altro numero, ma sembra che sia stato inserito in maniera automatica: forse si tratta di una cifra di conferma. Lo schermo diventa completamente nero, e dopo pochi secondi appare una strana scritta: "Il pulsante corretto da premere è quello alla destra...". Con una lenta dissolvenza, la scritta scompare poco dopo. Non essendoci più niente di interessante, decidi di ripercorrere il cunicolo e torni nella stanza. Se vuoi avvicinarti ai monitor vai al **93**, se vuoi dare un'occhiata ai tavoli distrutti vai al **153**, se invece vuoi uscire vai al **26**.

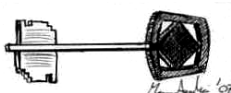
407

Apri i vari cassetti in cerca di qualcosa di interessante, ma purtroppo ti accorgi che sono completamente vuoti, quindi devi compiere un'altra scelta: puoi esaminare i computer (vai all'**87**), controllare la parete (vai al **346**), avvicinarti alla mensola (vai al **469**) o esaminare il vaso (vai al **100**). Se invece preferisci uscire vai al **2**.



408

Hai digitato il numero 0 come prima cifra. Vai al **291** per digitare la seconda cifra.



409

"Corridoio interno di servizio" - Apertura porta: Riga 1 - Riga 10 - Riga 15 - Riga 19 - Riga 22 - Riga 24 - Riga 25 - Riga 27. Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri uscire vai all'**89**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai all'**89**. Se invece non vuoi aspettare, puoi avvicinarti alla porta senza indicazioni (vai al **354**), esaminare lo scatolone (vai al **429**) o dare un'occhiata all'apertura (vai al **72**).

410

A questo punto ti resta solo da collegare il cavo blu: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H8);

fessura rossa - collegamento B (codice F6);

fessura rossa - collegamento C (codice H2);

collegamento A - collegamento B (codice G1);

collegamento A - collegamento C (codice H7);

collegamento B - collegamento C (codice C5).

Vai al **316**.

411

A seconda della combinazione che intendi utilizzare, vai al paragrafo corrispondente:

bianco - rosso (vai al **29**);

blu - nero (vai al **113**);

nero - bianco (vai al **20**);

nero - rosso (vai al **151**);

blu - bianco (vai al **347**);

rosso - blu (vai al **218**).

412

Esci dalla stanza e torni nel corridoio. Ti guardi intorno: il passaggio è lungo circa dieci metri, e tu sei all'inizio del corridoio. Voltandoti dalla parte opposta vedi su un lato altre due porte identiche a quella dalla quale sei appena uscito, a distanza di pochi metri una dall'altra; alla tua sinistra, invece, puoi notare la seconda porta di questa estremità, di colore più chiaro rispetto alle altre tre, sulla quale è scritto "Progetto S.R.M.". Se vuoi percorrere il corridoio ed avvicinarti alla porta centrale vai al **14**, se invece vuoi avvicinarti alla porta chiara per uscire dal corridoio vai al **9**.

413

"Magazzino" - Apertura porta: Riga 4 - Riga 5 - Riga 17 - Riga 18 - Riga 25 - Riga 26.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare, vai al **451**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare



alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **451**. Se invece vuoi spostarti verso destra e tornare nel corridoio principale da cui sei venuto vai al **265**.

414

Nonostante l'apparenza, gli scatoloni sono completamente vuoti. Se vuoi dare un'occhiata al mobiletto di legno vai al **164**, se vuoi avvicinarti al pannello dell'elettricità vai al **441**. Se invece vuoi uscire vai al **108**.



415

Il liquido che stai per bere è tossico, se lo bevi potresti indebolirti. Se vuoi esaminare le pareti vai al **363**, se invece vuoi uscire vai al **191**.

416

Hai digitato il numero 4 come quarta cifra. Vai al **48** per verificare se la password che hai inserito è corretta.

417

Raggiunta la fessura, ti accorgi che al suo interno c'è un piccolo oggetto: si tratta di un cavo nero. Se vuoi puoi prenderlo: in questo caso segnalo nel foglio del personaggio (prendi nota del codice D7). Una volta tornato giù, puoi esaminare lo scaffale (vai al **470**) o uscire (vai al **57**).

418

Accanto ad uno dei monitor intravedi una corazza argentata (Protezione: 5) ed un contenitore aperto al cui interno trovi una fiala contenente un liquido verde. Se prendi la corazza annota il codice C3. Se vuoi bere il liquido nella fiala vai al **382**. Poiché non sei in grado di riconoscere la natura del liquido, se possiedi l'Abilità *Sicurezza* puoi utilizzarla per verificarne l'eventuale tossicità: in questo caso vai al **415**. In alternativa, puoi esaminare le pareti (vai al **363**) o uscire (vai al **191**).



419

A quanto pare il secondo cassetto era chiuso a chiave, ma ora la serratura risulta aperta. Al suo interno però trovi solo una serie di documenti archiviati, che purtroppo non ti sono affatto utili. Se vuoi esaminare il primo cassetto vai al **383**, se vuoi esaminare la fessura vai al **274** (in questo caso, ricordati che per raggiungere la fessura è necessario possedere l'Abilità *Arrampicata*), se invece vuoi uscire vai al **57**.

420

Apertura porta: Riga 1 - Riga 7 - Riga 8 - Riga 11 - Riga 17 - Riga 18 - Riga 28 - Riga 29.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta ed uscire dalla stanza. Se la trovi aperta



puoi uscire immediatamente; se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodiché puoi uscire. Una volta fuori, devi decidere da che parte proseguire: verso destra (vai al **193**) o verso sinistra (vai al **329**). Se invece rimani dentro ad esaminare la stanza, puoi avvicinarti agli imballi a sinistra (vai al **292**) o dare un'occhiata al tavolo (vai al **220**).

421

Grazie alla tua Abilità, riesci a prendere il biglietto senza essere ferito dal filo spinato (prendi nota del codice A6). Quando però lo apri per verificarne il contenuto, ti ritrovi a leggere una strana scritta: "il cavo nero nella fessura". La mancanza del resto della frase rende impossibile l'interpretazione: rabbioso, getti il biglietto a terra e ti allontani dal mobiletto. Se vuoi esaminare gli scatoloni vai al **46**, se vuoi avvicinarti al pannello dell'elettricità vai al **441**. Se invece vuoi uscire vai al **108**.

422

Entri nella vasca e ti immergi completamente nell'acqua. Requisito per entrare nel passaggio sommerso: possedere l'Abilità *Fiato*. Se possiedi tale Abilità vai al **34**, altrimenti non ti resta che uscire (vai al **223**).

423

Hai digitato il numero 1 come quarta cifra. Vai al **456** per verificare se la password che hai inserito è corretta.

424

Apri l'armadio, ma al suo interno non trovi nulla di interessante. Dopo averlo richiuso, puoi esaminare il cadavere (requisito: non possedere la *Paura dei Cadaveri*; vai al **242**), avvicinarti all'armadietto metallico (vai al **97**) o uscire (vai al **412**).

425

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi. Scendi velocemente: ti trovi nei pressi di una curva, in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato. Sembra proprio il corridoio di un laboratorio. Ti guardi intorno per decidere da che parte andare: davanti a te si apre un piccolo passaggio di circa dieci metri, con una porta sulla sinistra, mentre dalla parte destra il corridoio è lungo circa il doppio. Tuttavia, in questa direzione, vedi un piccolo principio d'incendio e, poco più avanti, un'apertura sulla destra. Se vuoi percorrere il corridoio più piccolo, dopo qualche passo arrivi davanti alla porta sulla sinistra (vai al **124**).

Se invece vuoi percorrere il corridoio più grande in direzione dell'incendio, puoi farlo solo se non sei stato colpito dalla *Pirofobia*, oppure se possiedi la formula magica *Pirofobia* (vai al **300**).



426

Hai digitato il numero 8 come prima cifra. Vai al **291** per digitare la seconda cifra.

427

A questo punto ti resta solo da collegare il cavo blu: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H8);

fessura rossa - collegamento B (codice H5);

fessura rossa - collegamento C (codice H2);

collegamento A - collegamento B (codice H10);

collegamento A - collegamento C (codice H7);

collegamento B - collegamento C (codice H3).

Vai al **316**.

428

Appena tocchi il monitor con un dito il tuo corpo viene attraversato da una strana scarica (sei stato colpito dalla *Bibliofobia* e da un'altra fobia a tua scelta). Se vuoi toccare un altro monitor, decidi di leggere nuovamente il foglio contenuto nella bacheca per non commettere altri errori (vai al **93**). In caso contrario, non ti resta che dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**), controllare l'apertura circolare (vai al **358**) o uscire (vai al **26**).

429

Se possiedi il codice D4 vai al **143**, altrimenti vai al **314**.

430

Hai digitato il numero 0 come quarta cifra. Vai al **48** per verificare se la password che hai inserito è corretta.

431

Quella che un tempo era una stanza adibita alla conservazione dei fascicoli è ora un ambiente umido ed inospitale. Le pareti sono invase da muffe e licheni, e sul soffitto puoi notare la presenza di diverse stalattiti. Non c'è più traccia di fascicoli: l'unica cosa che puoi notare è la presenza di un'enorme apertura a terra, totalmente invasa dall'acqua. Nonostante le apparenze, il passaggio è percorribile. Se possiedi l'*Idrofobia*, oppure non hai intenzione di entrare nell'apertura, devi necessariamente uscire (vai al **284**). Se invece non sei stato colpito da tale fobia, oppure se possiedi l'appropriata formula magica di guarigione, puoi immergerti nell'acqua (vai al **321**).

432

Se possiedi il codice G5 vai al **245**.

Se possiedi il codice A2 vai al **76**.

Se possiedi entrambi i codici G5 e A2 vai al **365**.

Se non possiedi nessuno di questi codici vai al **481**.

433

Sbocchi la serratura con timore, ed esami il contenuto: all'interno trovi solamente un piccolo cavo bianco. Se vuoi puoi prenderlo: in questo caso, prendi nota del codice E6. Nonostante tu stia qui da diverse ore, o probabilmente da più



di un giorno, ancora non hai fatto l'abitudine a queste diavolerie, e continui a chiederti quando finirà tutto questo. Rabbioso, strappi i biglietti con le frasi e li getti a terra. Dopo aver rimesso tutto nel cassetto, puoi avvicinarti al primo tavolo (vai al **351**), al terzo tavolo (vai al **228**), oppure uscire (vai al **310**).

434

Mentre muovi la leva senti un rumore dietro la parete. Improvvisamente un clic attira la tua attenzione: ai tuoi piedi si è appena aperta una piccola botola. La osservi incuriosito: al suo interno trovi un cavo di alimentazione (se vuoi puoi prenderlo: in questo caso prendi nota del codice F9). Inoltre, guadagni 1 punto di Intelligenza. Se vuoi avvicinarti allo zaino vai al **103**. Se invece vuoi uscire, devi scegliere una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);
- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).



435

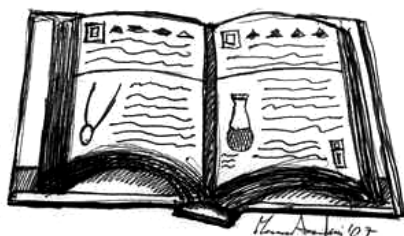
La porta nera si apre senza problemi: ti trovi al centro di in un corridoio lungo circa dieci metri. Non riesci a percepire nessun indizio che ti suggerisca quale direzione sia migliore, quindi devi fidarti solo del tuo intuito. Entrambi i bracci del corridoio presentano due curve. Se vuoi andare a destra vai al **198**, se invece vuoi andare a sinistra vai al **306**.

436

Dopo pochi passi trovi un'altra porta alla tua destra. Il rumore fastidioso di una forte ventola rende difficile rimanere in questo settore molto a lungo, quindi devi muoverti velocemente.

"Archivio" - Apertura porta: Riga 2 - Riga 6 - Riga 12 - Riga 13 - Riga 20 - Riga 21 - Riga 23 - Riga 25 - Riga 27.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **296**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **296**. Se vuoi spostarti, puoi tornare sui tuoi passi in direzione dell'altra porta (vai al **237**), oppure continuare a percorrere il corridoio fino ad arrivare alla curva (vai al **10**).



437

Arrivi nei pressi della curva e svolti a destra: ti trovi in un corridoio di circa dieci metri, che presenta due porte sulla destra. Dopo pochi passi, ti trovi all'altezza della prima delle due porte.

"Dirigenti Jakob" - Apertura porta: Riga 3 - Riga 4 - Riga 11 - Riga 12 - Riga 18 - Riga 27 - Riga 28.

Solo arrivando davanti a questa porta in questi precisi momenti



potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **128**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **128**. Se invece vuoi spostarti, inizi a guardarti intorno: verso destra c'è una curva a sinistra, mentre verso sinistra c'è una porta e, subito dopo, una curva a destra. Se vuoi procedere a destra vai al **5**, se invece vuoi procedere a sinistra vai al **280**.

438

Ora che il cavo doppio nero-bianco è stato collegato, puoi sistemare gli altri due cavi.

Cavo rosso: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice B8);

fessura rossa - collegamento B (codice G2);

fessura rossa - collegamento C (codice E1);

collegamento A - collegamento B (codice H6);

collegamento A - collegamento C (codice H9);

collegamento B - collegamento C (codice C6).

Vai al **410**.

439

Dopo pochi passi arrivi ad una curva a sinistra. Dopo aver svoltato ti trovi in un altro corridoio, lungo sempre dieci metri circa. A metà corridoio, sulla destra, c'è una strana porta nera, mentre davanti a te il passaggio continua fino a svoltare a sinistra poco più avanti. Se vuoi aprire la porta nera vai al **402**, se invece vuoi proseguire lungo il corridoio vai al **198**.

440

Sul bancone ci sono vari strumenti di precisione, ma la maggior parte di essi sembra non funzionante. Ti avvicini ed osservi con attenzione, alla ricerca di qualche dettaglio interessante. Se porti con te un cellulare, vai al paragrafo corrispondente in base al codice che possiedi:

- se possiedi il codice G8 vai al **127**;
- se non possiedi tale codice vai al **325**;
- se invece non possiedi alcun cellulare, vai al **478**.

441

Ti avvicini al pannello: se vuoi puoi aprirlo e toccare qualche filo. Requisito: non essere stato colpito dall'*Electrofobia*. Se possiedi il requisito e vuoi toccare il pannello vai all'**86**.

In caso contrario, puoi esaminare gli scatoloni (vai al **46**), dare un'occhiata al mobiletto di legno (vai al **164**) o uscire (vai al **108**).





442

Accanto alla porta ci sono alcune manopole per modificare la temperatura dell'aria, ma sono totalmente fuori uso, quindi non puoi utilizzarle in alcun modo. Se vuoi esaminare le sedie vai al **432**, se invece vuoi uscire vai al **322**.

443

Hai digitato il numero 5 come terza cifra. Vai al **253** per digitare la quarta cifra.

444

Arrivi nei pressi di una curva e svolti a sinistra. Davanti a te il corridoio continua per circa venti metri. Tuttavia, da questo lato, vedi un piccolo principio d'incendio; poco più avanti, c'è un'apertura sulla destra. Se vuoi tornare indietro vai al **147**. Se invece vuoi percorrere il corridoio più grande in direzione dell'incendio, puoi farlo solo se non sei stato colpito dalla *Pirofobia*, oppure se possiedi la formula magica *Pirofobia* (vai al **300**).

445

Ti stai dirigendo verso la porta, quando a terra intravedi un foglio. Sembra scritto in maniera molto ordinata, ma i bordi e la carta sono consumati a tal punto da farlo sembrare vecchio di diversi anni. Pieno di curiosità, inizi a leggerlo, credendo si tratti di qualcosa che possa esserti utile per superare indenne il laboratorio. Tuttavia, le parole che ti ritrovi a dover leggere sono decisamente spiazzanti:

Vi chiediamo di provvedere urgentemente: come ben sapete, un gruppo di terroristi si è introdotto nel nostro programma virtuale danneggiandone le caratteristiche allo scopo di eliminare gli interessati. Il progetto rischia di fallire: se i soggetti dovessero morire, perderemmo per sempre i dati attualmente bloccati nella loro mente. Chiediamo quindi il vostro intervento con la massima urgenza: i dati che cerchiamo, come ben sapete, sono troppo importanti e ci servono per il completamento del virus. Cogliamo l'occasione per ricordarvi che il raggiungimento del monopolio informatico è utile non solo a noi, ma anche a voi, in quanto potrete usufruire di particolari benefici in seguito al nostro accordo. Vi segnaliamo che i terroristi che minacciano la riuscita del progetto hanno i nostri stessi obiettivi, e si sono inseriti nel programma con un virus simile al nostro, ma potenzialmente più pericoloso: è quindi necessario utilizzare le giuste contromisure per impedire loro di acquisire un monopolio che ci eliminerebbe completamente dal mercato. Certi di una vostra pronta collaborazione, mandiamo cordiali saluti.

Jakob



446

Se possiedi il codice D5 vai al **407**, altrimenti vai al **353**.

447

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi. Scendi velocemente: ti trovi in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato, e a prima vista sembra proprio il corridoio di un laboratorio. E' piuttosto stretto ma ben illuminato: sembra inoltre che qui ci siano diversi strumenti di precisione a terra, probabilmente sono lì a causa di un violento scontro, utilizzati da qualcuno per difendersi come possibile. Davanti a te c'è una stanza, sulla quale c'è scritto: "Centro di calcolo". A quanto pare, la porta si sta per chiudere automaticamente, quindi devi decidere in fretta se entrare o meno. Se vuoi entrare, la porta si chiude alle tue spalle (vai al **148**); se invece non vuoi entrare vai al **69**.

448

I tavoli sono stati visibilmente distrutti da un'arma estremamente potente, ma non riesci ad immaginare di cosa si possa trattare. Sotto un pannello di compensato, trovi una piccola scatola contenente un po' di cibo (c'è cibo a sufficienza



(Fig. 8) L'uomo è chino su un cadavere e lo sta perquisendo. Nel momento in cui ti sente entrare, si volta verso di te.



per due razioni, ciascuna delle quali consente il recupero di 10 punti di Energia ed occupa uno spazio all'interno dello zaino): se decidi di mangiarlo, prendi nota del codice A3. Se vuoi avvicinarti ai monitor vai al **93**, se vuoi controllare l'apertura circolare vai al **358**, se invece vuoi uscire vai al **26**.

449

Cavo blu: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H3);

fessura rossa - collegamento B (codice H4);

fessura rossa - collegamento C (codice H10);

collegamento A - collegamento B (codice H7);

collegamento A - collegamento C (codice H5);

collegamento B - collegamento C (codice H2).

Vai al **183**.

450 (*Fig. 8*)

Appena entri nella stanza, la prima cosa che noti è la presenza di un uomo chino su un cadavere. Nel momento in cui ti sente entrare l'uomo si volta verso di te. E' un prigioniero proprio come te, infatti indossa una casacca identica alla tua, sulla quale c'è il numero 4. "Ah, grazie al cielo...", esclama l'uomo, "non sono solo qui dentro...". Rimani immobile osservando i suoi movimenti: l'uomo si avvicina con aria amichevole, non sembra affatto pericoloso come altri prigionieri che hai già incontrato. "Senti, lo so che non ci conosciamo, ma credo che continuando insieme avremo maggiori possibilità di uscire vivi da questo inferno... Che ne dici?". La proposta non è malvagia:

effettivamente negli scontri con i nemici potreste avere maggiori possibilità in due. "Inoltre", aggiunge il prigioniero, "sono a conoscenza del vero motivo per il quale siamo qui: finora ci hanno solo mentito! Se ti va di proseguire insieme ti dirò tutto". Se accetti la sua proposta vai al **155**, in caso contrario vai al **186**.



451

La porta si chiude alle tue spalle: nella stanza in cui sei entrato ci sono numerosi attrezzi e varie scatole sparse a terra. Alla tua destra vedi inoltre un piccolo mobiletto di legno, sul quale sembrano esserci diversi oggetti, mentre dal lato opposto noti la presenza di un pannello elettrico. In questo magazzino l'aria sembra irrespirabile, quindi decidi di esplorare velocemente l'ambiente per uscire al più presto. Se vuoi esaminare gli scatoloni davanti a te vai al **46**, se vuoi dare un'occhiata al mobiletto di legno vai al **164**, se vuoi avvicinarti al pannello dell'elettricità vai al **441**. Se invece vuoi uscire vai al **108**.

452

Lo zombie barcolla, ferito gravemente dai colpi subiti, e tu ne approfitti per sferrare il colpo di grazia tagliandogli la testa. Il corpo del tuo avversario rimane in piedi altri pochi istanti, poi si accascia a terra privo di vita (prendi nota del codice B4). Se vuoi esaminare le sedie vai al **432**, se invece vuoi esaminare il meccanismo che intravedi accanto alla porta vai al **39**. In alternativa, puoi uscire (vai al **322**).

453

Purtroppo non hai modo di aprire il contenitore, quindi decidi di rimetterlo dove l'hai trovato. Se vuoi avvicinarti al secondo tavolo vai al **125**, se vuoi avvicinarti al terzo tavolo vai al **228**. Se invece vuoi uscire vai al **310**.

454

A seconda della leva che decidi di muovere, vai al paragrafo corrispondente:

la prima leva (vai al **350**);

la seconda leva (vai all'**8**);

la terza leva (vai al **227**);

la quarta leva (vai al **309**);

la quinta leva (vai al **106**);

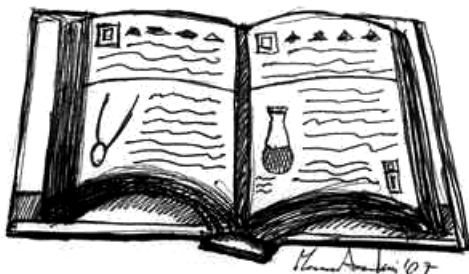
la sesta leva (vai al **172**);

la settima leva (vai al **473**).

Se invece non ti fidi di questo meccanismo, puoi avvicinarti allo zaino (vai al **103**) o uscire utilizzando una delle due porte:

- porta di metallo (vai al **367**);

- porta di legno (per aprirla è necessario possedere le chiavi B, F e J: vai al **22**).



“Ah, ecco quindi cosa significa realmente S.R.M.... C'è un modo per impedirgli di diffondere quel virus per il mondo?”, chiedi preoccupato a Tishen. “Parte del virus è già presente in questo programma, ma la versione definitiva ancora non è pronta: devi riuscire ad arrivare nella Stanza Terminale e recuperare i dati bloccati nella tua mente. Solo così impediremo loro di realizzare i loro scopi omicidi...”, ti spiega la ragazza, “Ora devo andare, mi raccomando, cerca di non farti uccidere, ne va della salvezza di tutti...”. Detto ciò, scompare nel nulla. Rimani immobile, attonito e senza parole. Lo scenario previsto da Tishen è piuttosto inquietante; se davvero fosse così devi fare presto e superare questo laboratorio nel più breve tempo possibile. Decidi di non perdere altro tempo e di proseguire per il corridoio (prendi nota del codice A8). Vai all'**82**.



Uno strano rumore proveniente dallo schermo ti indica che la password è errata. Dopo qualche secondo, sullo schermo riappare nuovamente la schermata in cui ti viene richiesta la password. Se vuoi fare un altro tentativo vai al **33**. Se invece non vuoi perdere altro tempo, premi il tasto Esc sulla tastiera e lo schermo si spegne: a questo punto puoi esaminare la cassa (vai al **297**), provare a salire al livello superiore (vai al **462**) o uscire (vai al **135**).



457

Ti legghi lo zaino alla gamba e continui nella discesa. Purtroppo, dopo qualche secondo, ti rendi conto che anche così non riesci a scendere fino in fondo: il passaggio si è fatto ancora più stretto, al punto tale che rischi di incastrarti e non uscire più. Continuare a scendere sta diventando sempre più rischioso. Se risali ora, invece, potresti anche riuscire a tornare nella stanza prima della chiusura della botola. Se vuoi continuare a scendere vai al **101**, se invece vuoi risalire vai al **246**.

458

Sul bancone destro, tra i vari strumenti di precisione, ci sono varie cose interessanti, tra cui un piccolo contenitore rettangolare ed un computer acceso. Accanto al computer, inoltre, noti uno strumento elettronico piuttosto strano. Se vuoi esaminare il contenitore vai al **37**, se vuoi dare un'occhiata al computer vai all'**83**, se vuoi avvicinarti allo strumento elettronico vai al **389**. Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In caso contrario, puoi uscire (vai al **267**).

459

Inizi a scendere le scale. Dopo pochi gradini, vedi a terra un piccolo fascicolo con una copertina rossa. Ti abbassi per prenderlo: al suo interno ci sono vari documenti firmati, autorizzazioni e circolari. Alcune di esse ti fanno tornare in mente parte del tuo passato: ti volti, e ti accorgi che già altre volte hai percorso questa scala. L'ambiente inizia ad esserti familiare. Tra i vari documenti c'è un foglio che attira la tua attenzione, ed inizi a leggerlo:

Abbiamo intercettato alcune comunicazioni dei terroristi: la situazione è piuttosto grave, e purtroppo non ci resta che sperare che i prigionieri arrivino nella Stanza Terminale al più presto. Dobbiamo tuttavia prendere atto delle modifiche avvenute in tale stanza: il primo soggetto che arriverà lì dentro potrebbe trovare numerose difficoltà. Inoltre, come ben sapete, i terroristi hanno introdotto l'S.R.M. nel programma: ancora non sappiamo con precisione quale sia la sua reale forma, ma sappiamo che è in grado di spostarsi a grande velocità, scomparire ed apparire improvvisamente, e purtroppo nessuna arma o corazza assicurano un'adeguata protezione. Cercheremo di rendere facile il compito ai prigionieri.

Jakob

Rimetti il foglio all'interno del fascicolo e lo lasci a terra (prendi nota del codice C1). Vai al **385**.



460

Purtroppo non trovi nulla che faccia al caso tuo, quindi decidi di non perdere altro tempo. Se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se vuoi avvicinarti all'armadietto metallico vai al **97**. Se invece vuoi uscire vai al **412**.



461

Inserisci il codice MFG e rimani in attesa. Dopo qualche secondo sullo schermo compare la scritta "Digitare relativo codice numerico". A quanto pare sulla tastiera sono presenti solo i tasti dei numeri 1, 2 e 3, quindi il codice deve essere composto necessariamente da una combinazione di questi tre numeri. A seconda della combinazione che intendi digitare, vai al paragrafo corrispondente:

123 (vai al **269**);

132 (vai al **30**);

213 (vai al **406**);

231 (vai al **396**);

312 (vai al **255**);

321 (vai al **67**).



462

Se vuoi provare a salire utilizzando la scala a chiocciola vai al **330**, se invece vuoi provare in un altro modo vai al **313**.

463

Inserisci il medaglione all'interno della fessura (cancellalo definitivamente dal foglio del personaggio).

Improvvisamente senti una vibrazione poco al di sotto del dispositivo, e ti abbassi per controllare: lo spostamento di una piccola lastra di metallo ti mostra la presenza di una nicchia

abbastanza capiente, al cui interno trovi i seguenti oggetti:

- la formula magica *Pirofobia*;
- un piccolo floppy disk;
- un piccolo bigliettino con sopra la seguente scritta:
"rispettivamente nei collegamenti A - B e".

Se vuoi, puoi tenere la formula magica ed il floppy (in questo caso, modifica opportunamente il foglio del personaggio). Il bigliettino, invece, non ti è di alcuna utilità. Dopo qualche secondo la lastra di metallo si richiude automaticamente. Ti avvicini nuovamente alla parete per riprenderti il medaglione, ma purtroppo ti accorgi che è scomparso. Se vuoi esaminare l'altra apertura vai al **94**, se invece vuoi attraversare nuovamente il ponticello ed allontanarti dalla caverna vai al **339**.



464

Il passaggio è lungo appena quattro metri, illuminato leggermente da una serie di candele. Arrivato fino in fondo, intravedi un piccolo schermo sulla parete con accanto una piccola iscrizione, e ti avvicini incuriosito. L'iscrizione è incisa su una piccola lastra di zinco, ed è composta da strani codici.



Osservando lo schermo, capisci che devi digitare uno di questi codici tramite una piccola tastiera per visualizzarli:

RLK (vai al **400**);

JTH (vai al **96**);

LNZ (vai al **394**);

HPA (vai al **276**);

KCM (vai al **112**);

OYS (vai al **25**);

DXQ (vai al **341**);

MFG (vai al **461**).

A seconda del codice che scegli di digitare, vai al paragrafo corrispondente.

465

Quello che si apre davanti a te è un piccolo corridoio piuttosto buio. Pieno di indecisione, inizi a muoverti, ma la strana piattaforma si sposta improvvisamente, rischiando di schiacciarti. Con un movimento improvviso, esci dalla piattaforma appena in tempo e percorri il piccolo corridoio, che termina con una scala a pioli che scende verso il basso. Dal prossimo paragrafo in poi, ricordati di mettere una crocetta nella Scheda di apertura porte ad ogni paragrafo che leggi. Scendi velocemente: ti trovi in un ambiente silenzioso e apparentemente abbandonato, e a prima vista sembra proprio il corridoio di un laboratorio. Davanti a te c'è una stanza, sulla quale c'è scritto: "Ufficio fascicoli". Ti guardi intorno: il passaggio è lungo circa dieci metri, a tu sei esattamente all'estremità sinistra. Voltandoti a destra, vedi su un lato altre due porte identiche a quella che hai di fronte; più in fondo, invece, il corridoio termina con una porta più chiara delle altre.

Sulla serratura della porta di fronte a te ci sono le lettere C ed H, quindi questa porta non è collegata a nessun timer. Se possiedi le chiavi C ed H puoi aprire la porta, che si chiude alle tue spalle appena sei entrato (vai al **169**). Se non possiedi tali chiavi, oppure non intendi entrare, vai al **210**.

466

Appena tocchi il monitor con un dito il tuo corpo viene attraversato da una strana energia (sei stato colpito dalla *Bibliofobia*). Se vuoi toccare un altro monitor, decidi di leggere nuovamente il foglio contenuto nella bacheca per non commettere altri errori (vai al **93**). In caso contrario, non ti resta che dare un'occhiata ai tavoli distrutti (vai al **153**), controllare l'apertura circolare (vai al **358**) o uscire (vai al **26**).



467

Il sensore sinistro si illumina leggermente, e lo sportello si apre subito dopo. Al suo interno trovi un piccolo foglietto, sul quale c'è lo spezzone di una frase: "al cavo bianco; dopodichè attaccare". Provi a puntare il telecomando anche verso l'altro sensore, ma evidentemente le batterie erano quasi scariche e sono state sufficienti solamente per un unico utilizzo, quindi non ti resta che esplorare il resto della stanza: se vuoi esaminare il cadavere vai al **242** (requisito: non possedere la *Paura dei Cadaveri*), se vuoi dare un'occhiata all'armadio a muro vai al **154**, se invece vuoi uscire vai al **412**.



468

Hai digitato il numero 7 come quarta cifra. Vai al **456** per verificare se la password che hai inserito è corretta.



469

Se possiedi il codice B6 vai all'**1**, altrimenti vai al **230**.

470

Ti avvicini allo scaffale: si tratta di un piccolo mobiletto di metallo, simile a quelli utilizzati per archiviare documenti. Ci sono due cassetti, da quello che puoi vedere: se vuoi aprire il primo vai al **383**, se vuoi aprire il secondo vai al **384**.

In alternativa, puoi esaminare la fessura (vai al **274**; in questo caso, ricordati che per raggiungere la fessura è necessario possedere l'Abilità *Arrampicata*) o uscire (vai al **57**).

471

Osservi bene la piccola cassaforte, e ti accorgi che per aprirla è necessaria la chiave D. Se possiedi tale chiave, puoi aprirla (vai al **102**). Se non possiedi la chiave D, oppure non vuoi aprire la cassaforte, devi effettuare un'altra scelta: dare un'occhiata alle corazze (vai all'**85**), strisciare sotto il tavolo per avvicinarti al corpo (vai al **348**), dirigerti verso gli imballi (vai al **292**), oppure uscire (vai al **420**).



(Fig. 9) Tishen risponde con calma alle tue domande: quello che ti sta rivelando è a dir poco agghiacciante.



472

La creatura e tutto il suo equipaggiamento scompaiono davanti ai tuoi occhi non appena sferri il colpo di grazia (prendi nota del codice F5).

Ora puoi iniziare ad esaminare la stanza. Vai al **232**.

473

Muovi la leva: se possiedi il codice F9 vai al **126**, in caso contrario vai al **434**.

474

Inserisci la pietra nella fessura (cancellala dal foglio del personaggio) ed aspetti che lo strumento ne elabori la struttura. Dopo pochi istanti, l'accensione di una luce verde annuncia la fine dell'elaborazione, e si apre un piccolo contenitore nel lato posteriore dello strumento stesso: al suo interno trovi un piccolo termometro (se vuoi prenderlo, segnalo nel foglio del personaggio). Se vuoi esaminare il contenitore vai al **37**, se vuoi dare un'occhiata al computer vai all'**83**. Se invece vuoi esaminare l'altro bancone vai al **440**. In caso contrario, puoi uscire (vai al **267**).

475 (Fig. 9)

“Proverò a spiegartelo: quando ne hanno sentito parlare, hanno cercato di recuperare quei dati, ma noi vi avevamo già sequestrato e ci stavamo organizzando per inserirvi nel programma. Tuttavia, ma non sappiamo come, loro possedevano già parte della struttura del virus, proprio come

noi: a quel punto si trattava di mettere per primi le mani sulla parte mancante, cioè sui dati in vostro possesso. E così, hanno introdotto quel virus all'interno del programma. Noi eravamo convinti che avessero il nostro stesso scopo, cioè il monopolio informatico, ma ci sbagliavamo: loro hanno modificato il virus di partenza, potenziandolo oltre ogni limite, dando via al progetto di realizzazione della Struttura Riprogrammata Multi-virus. Si tratta di un virus estremamente pericoloso, in quanto non è destinato esclusivamente ad uno scopo informatico: una volta ottenuti i dati presenti nella vostra mente, possono adattarlo anche al mondo reale e diffonderlo ovunque. Il virus, una volta completo, si adatterebbe alla realtà prendendo probabilmente forma di un enorme corpo magnetico, libero di girare per il mondo alla ricerca di esseri umani da uccidere. Inoltre, questo non è un semplice virus, bensì un multi-virus: è cioè formato da vari tipi virus, che si potenziano a vicenda di continuo. E' praticamente impossibile da contrastare: se una simile arma entrasse nella rete informatica globale, la distruggerebbe nel giro di pochi minuti. Per non parlare della sua diffusione nel mondo reale: è proprio questo che vogliono quei terroristi, sono probabilmente dei fanatici religiosi, e chissà cosa pensano di ottenere liberando quel programma nella realtà... una simile arma sterminerebbe definitivamente il genere umano dalla faccia della terra...". Le parole di Tishen sono agghiaccianti: mai avresti immaginato ad una cosa del genere... Dopo aver risposto alle tue domande, Tishen osserva in silenzio la tua reazione. Vai al **455**.

476

Se possiedi il codice F2 vai al **75**, altrimenti vai al **231**.

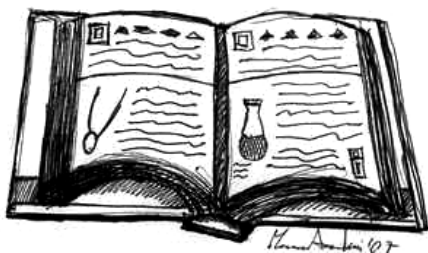


477

Percorri il corridoio fino ad arrivare in fondo, poi svolti a sinistra: il nuovo corridoio in cui ti trovi ora presenta una porta sul lato sinistro, e ti avvicini per osservarla.

"Laboratorio computer" - Apertura porta: Riga 1 - Riga 7 - Riga 8 - Riga 11 - Riga 17 - Riga 18 - Riga 28 - Riga 29.

Solo arrivando nei pressi di questa porta in questi precisi momenti potrai trovarla aperta. Se la trovi aperta e desideri entrare vai al **166**. Se la trovi chiusa, puoi aspettare fino a che la porta non si aprirà: in questo caso ricordati di mettere le crocette fino ad arrivare alla prima casella utile per l'apertura, dopodichè vai al **166**. Se invece vuoi spostarti, vai al **193** per tornare sui tuoi passi, oppure vai al **329** per proseguire lungo il corridoio in cui ti trovi.



478

L'unico oggetto interessante sul bancone sinistro è uno strumento concavo: nella parte bassa è presente un piccolo display, mentre nella parte alta sembra sia possibile inserire un oggetto. Osservando la forma dell'oggetto, capisci che nella parte concava è possibile inserire una specie di clessidra. Se possiedi una clessidra magica vai al **261**, altrimenti vai al **192**.

479

Ti avvicini ai monitor. Numerose tracce di sangue ti fanno pensare che qui dentro qualche prigioniero abbia perso la vita. Qualunque cosa sia avvenuta, qualcuno ha avuto cura di portare via i cadaveri. A seconda dei codici che possiedi vai al paragrafo corrispondente:

codice C3: vai al **331**;

codice F4: vai al **418**;

codici C3 e F4: vai al **78**;

nessuno di questi due codici: vai al **282**.

480

Percorri il ponticello senza nessun tipo di problema. Una volta giunto nella sponda opposta del baratro, noti una piccola apertura sulla parete di marmo di fronte a te, grande abbastanza per infilarci un braccio. Poco più a destra, inoltre, c'è uno strano dispositivo. Se vuoi esaminare l'apertura vai al **94**, se invece vuoi esaminare il dispositivo vai al **52**.



481

Su una delle sedie vedi qualcosa che attrae la tua attenzione: si tratta di una piccola scatola, sulla quale è stata lasciata una fotografia. Prendi la foto tra le mani: c'è qualcosa di familiare in quell'immagine. La foto ritrae due uomini in piedi uno vicino all'altro. Uno di questi ti ricorda qualcosa, ti sembra di averlo già visto da qualche parte. Se nello zaino hai con te una fotografia vai al **361**, altrimenti vai al **189**.

482

Inizi a scendere nuovamente la scala, prestando attenzione ad eventuali pericoli. Dopo qualche metro, le dimensioni dell'apertura si fanno sempre più ridotte, a tal punto che dopo pochi secondi non riesci più a proseguire. Ti ritrovi bloccato esattamente come prima. Guardando nuovamente verso l'alto, sembra che la botola dell'apertura si stia chiudendo esattamente come poco fa. Devi decidere in fretta: se vuoi risalire la scala vai al **246**, se invece vuoi trovare una soluzione per scendere vai al **77**.

483

Bevi il liquido: ha un sapore dolce ed aromatico. Guadagni 1 punto di Resistenza (prendi nota del codice D3). Tuttavia, il calore del liquido sembra fare contrasto con la temperatura eccessivamente bassa presente all'interno della stanza: lentamente inizi a sentire delle fitte allo stomaco, probabilmente dovute all'eccessiva differenza di temperatura (perdi un'Abilità a tua scelta).

Se possiedi il codice G3 vai al **27**.

Se non possiedi il codice G3 ma hai il cellulare vai al **357**.

Se non possiedi né il codice G3 né il cellulare vai al **27**.



484

Cavo rosso: a seconda di dove intendi collegare le due estremità, prendi nota dei codici corrispondenti:

fessura rossa - collegamento A (codice H3);

fessura rossa - collegamento B (codice H4);

fessura rossa - collegamento C (codice H10);

collegamento A - collegamento B (codice H7);

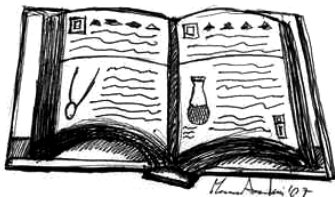
collegamento A - collegamento C (codice H5);

collegamento B - collegamento C (codice H2).

Vai al **28**.

485

Se possiedi il codice C1 vai al **385**, altrimenti vai al **459**.



486

Premi il pulsante e la porta pressurizzata si apre: l'ambiente che ti trovi davanti è un'ampia caverna, ricca di stalattiti e piuttosto umida. Sembra un luogo totalmente abbandonato da centinaia di anni; intorno a te non c'è nessun segno di civiltà. Inizi ad esplorarlo, quando ti accorgi che la porta pressurizzata dietro di te si è chiusa. Purtroppo, da questo lato, non esistono altri pulsanti in grado di aprirla. Improvvisamente al tuo fianco compare Tishen, che inizia subito a parlarti: "Bravo, sei riuscito



ad arrivare fin qui. Ti resta solo un ultimo sforzo: tra pochi minuti raggiungerai la Stanza Terminale, e questa prigionia potrà avere fine". Titubante, guardi la ragazza: anche se non ti fidi di lei, queste parole ti rinfrancano.

Ora sai che manca poco alla tua libertà, ma sai anche che tra poco dovrai affrontare le insidie di quella stanza e le ultime offensive dei terroristi, decisi più che mai ad ucciderti prima che tu abbia ricordato tutti i dati.



IL LABORATORIO ABBANDONATO

Affronta i misteri e le insidie
di un luogo ostile a te sconosciuto
per trovare la via d'uscita:
la tua salvezza dipende solo da te.

In questo libro il protagonista sei tu.

La tua fuga ti ha portato all'interno
di uno strano laboratorio sotterraneo,
l'ultimo ostacolo prima di arrivare
nella Stanza Terminale.

Muoversi in questo posto, tuttavia,
non sarà semplice: le porte hanno
un'apertura a tempo, ed avrai bisogno
di tutta la tua abilità per entrare
nel maggior numero di stanze.

Ma non è tutto: in questi corridoi
scoprirai il vero senso della tua prigionia
e dovrai riuscire a ricostruire
uno strano congegno elettronico.
Una delle sfide più ardue della tua vita.

In questo libro il protagonista sei tu.

Preparati a far parte del Progetto mortale.

Copertina illustrata da Massimiliano "The Black Swordsman" Amadesi
<http://www.librogame.altervista.org>



3



progetto
mortale

libriNOSTRI